Frank G. Ripel

Il Gran Dragone Scarlatto

999

(Anno XXVII del Mahon di Horus-Maat)

Orion

© 2027 by Frank G. Ripel

ISBN: 9798346942146

… ed io emergo da quel baratro di tenebra opprimente,
salgo ignudo e senza colpa,
consapevole di essere colui che fu chiamato Luce,
poiché portai la conoscenza nei cuori degli Uomini,
a suggello di un antico patto,
un patto segreto,
in un tempo antico,
un tempo che ritornerà!

Prefazione

Tre sono i cicli di pubblicazione dei miei libri: il primo ciclo equivale all'inspirazione, il secondo all'espirazione e il terzo alla risultante delle due, la coeva inspirazione ed espirazione genera l'annullamento delle due, il vuoto viene generato e in esso i germi della creazione... dal vuoto esce la creazione.

La mia opera

La mia opera letteraria si divide in tre cicli temporali: il primo ciclo di pubblicazione dei miei libri va dal 22 dicembre 1979 al 22 dicembre 1999, il secondo ciclo di pubblicazione va dal 20 marzo 2000 al 20 marzo 2026 e il terzo ciclo va dal 20 marzo 2027 fino alla fine dei tempi.

Il primo ciclo della mia opera

Nell'altro secolo – nell'ambito del primo ciclo – pubblicai venti libri che rappresentano l'analisi della Magia e che devono essere intesi in senso numerico, temporale e contenutistico.

I miei libri in senso numerico.
In senso numerico: i libri pubblicati sono venti.

I miei libri in senso temporale.
In senso temporale: i libri pubblicati vengono contati partendo

dal solstizio d'inverno del 1979 per arrivare al solstizio d'inverno del 1999.

I miei libri in senso contenutistico.

In senso contenutistico: le opere pubblicate sono diciassette, infatti, i primi tre libri che scrissi – *Orion* vol. I e II ed *Ecclesia Gnostica Spiritualis Universalis* – vennero inseriti nei miei libri successivi.

Nota.

Sconsiglio la lettura di questi libri perché in essi si trovano degli "schermi", degli "schermi estremi" e sei Culti assemblati; pertanto consiglio la lettura solo delle mie opere pubblicate in questo secolo e che recano in copertina il marchio "Orion".

Il secondo ciclo della mia opera

In questo secolo – nell'ambito del secondo ciclo – pubblicai ventinove libri che rappresentano la sintesi della Magia e che devono essere intesi in senso numerico, temporale e contenutistico.

I miei libri in senso numerico.

In senso numerico: il *Dizionario esoterico* rappresenta il libro zero perché essendo un dizionario non è un'opera nel senso comune del termine, quindi dal punto di vista numerico gli viene attribuito lo zero corrispondente all'anno zero, ossia il duemila. A seguire due opere, ciascuna delle quali divisa in due parti per esigenze editoriali e tre opere che raccolgono testi pubblicati separatamente. Di conseguenza le opere sarebbero ventitré (chiave 0-23), ma un libro contiene quattro testi e così raggiungiamo il numero di ventisei (chiave 0-26).

I miei libri in senso temporale.

In senso temporale: i libri pubblicati (chiave 0-25) vengono conteggiati partendo dall'equinozio di primavera del 2000 (anno zero) per arrivare all'equinozio di primavera del 2026; invece

da un punto di vista delle opere scritte (chiave 0-26), collegate alla concezione del tempo, si parte dall'inizio del 2000 per arrivare alla fine del 2026.

I miei libri in senso contenutistico.

In senso contenutistico: le opere pubblicate (chiave 26 – 3) sono ventitré a cui va aggiunta l'opera zero (chiave 0-23), infatti, i tre volumi di *Exercitorium* non aggiungono quasi nulla di nuovo.

Il terzo ciclo della mia opera

In questo secolo – nell'ambito del terzo ciclo – pubblico un libro e da esso in avanti, fino alla fine dei tempi...

Il presente libro

Questo libro presenta, essenzialmente, la magia naturale-alchemica, in rapporto ai pre-Argoniani; quindi prospetta alcuni temi esoterici e argomenti riguardanti gli Argoniani.

La magia naturale-alchemica

La magia naturale-alchemica, in rapporto ai pre-Draconiani, viene presentata in tre mie opere: "Il Tempo degli Dei", "Mecron" (tomo I e II) e "Psicopompo". In corrispondenza ai Draconiani, questo sistema di Magia viene presentato con delle modifiche in *Exercitorium* (vol. III), infatti, nel libro intitolato "Il Tempo degli Dei" e nella riesamina strutturale presente in *Mecron* (tomo II) troviamo scritto che il primo nemico naturale, la Paura, va vinto dal Mutante nell'ambito dei quindici passi, mentre nella riesamina strutturale presente in *Exercitorium* (vol. III) e in *Sixtrum* (vol. II) troviamo scritto che la Paura va vinta nell'ambito dei primi due passi e che il secondo nemico naturale, la Lucidità, va vinto nell'ambito dei successivi otto passi. In effetti, il nostro gruppo di iniziati va considerato come il "gruppo draconiano antesignano"

a cui seguono i Draconiani che eseguono le istruzioni fornite in *Sixtrum* (vol. II) e i pre-Argoniani che eseguiranno le istruzioni impartite nel presente testo, a partire dal 23 settembre 2030.

N.B. – Negli ultimi due Appendici di questo libro fornisco anche le indicazioni riguardanti gli Argoniani.

Avvertenza.

Nel nono giorno del nono mese (dicembre – a partire dal 20 marzo) del ventisettesimo anno (2027 e.v.) del Mahon di Horus-Maat verrà creata – dall'Arca dell'Alleanza Celeste – l'entità Gran Dragone Scarlatto, a suggellare la mia Opera e per chiudere il mio lavoro esoterico con una chiave di diamante. Pertanto si chiuderà con il Sigillo di SAThAN – il Sigillo 999 – la mia Opera e in particolare questo saggio, protetto dall'entità contro tutti gli impudenti e tutti coloro che vogliono fare delle aggiunte o delle sottrazioni a quest'opera di rara perfezione e se qualcuno osasse trasgredire questo comandamento sarà maledetto in eterno e subirà una morte atroce, tra mille sofferenze.

20 marzo 2027

Introduzione

Tutto ebbe inizio da Typhon, un mondo situato tra le stelle, presso la stella Rigel nella costellazione di Orione. In quel mondo si originò la Stirpe di una civiltà di Dei... i progenitori della razza terrestre.

Il pianeta Typhon, circa quattro miliardi e mezzo di anni fa, concluse il suo ciclo vitale e i Typhoniani si trasferirono su un altro pianeta – presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione – che chiamarono Kruich.

L'Età del Platino

Quasi quattro miliardi di anni fa, una spedizione di Kruichiani giunse sulla Terra... il globo era ancora incandescente e misero la loro base sulla cima di una montagna che provvidero, grazie alle loro conoscenze scientifiche, a raffreddare. Fu così che sulla Terra sorse la prima civiltà, quella di Lomar... ed ebbe inizio l'Età del Platino. In seguito vennero le grandi acque e il pianeta subì delle mutazioni geologiche. Infine venne il tempo in cui decisero di creare l'uomo, partendo dalla semplice cellula.

L'Età dell'Oro

I Lomariani, circa 600.000 anni fa, decisero di ricongiungersi con i loro 'fratelli' Kruichiani, allo scopo di realizzare un piano

cosmico: tutti assieme avrebbero dovuto stabilirsi su un altro pianeta – presso la stella Bellatrix nella costellazione di Orione – che chiamarono Yuguraah.

I Lomariani, prima di partire, vollero creare una razza di dèi terrestri fatta "a loro immagine e somiglianza", cioè una razza di dèi a un livello inferiore rispetto a loro. Così, venne creata la razza degli Iperborei (a nord, nell'oceano Artico) e l'Età del Platino ebbe termine per essere sostituita da un 'breve' periodo di tempo (ottocento anni), noto come "l'Età dell'Oro ancor più splendente". Durante questo periodo i Lomariani disattivarono la loro Cupola (quella degli Dei) e crearono la Cupola Divina per gli Iperborei, ma anche per tutte quelle razze di dèi che sarebbero seguite – Muriani, Lemuriani, Atlantidei – e per la razza dei terrestri. Essi vollero lasciare agli Iperborei delle conoscenze tecnologiche e alla loro partenza ebbe inizio l'Età dell'Oro.

La Cupola degli Dei e la Cupola Divina

La Cupola degli Dei (tra il terzo e il quarto livello di densità) venne creata dai Lomariani e immessa, quasi quattro miliardi di anni fa, nell'atmosfera terrestre. Essa era costituita da energia alchemica compenetrata da *proto-energia* e la sua funzione era di aiutare il Lomariano a effettuare il Passaggio Finale, ossia di assumere il corpo di diamante-folgore di platino. In seguito, circa seicentomila anni fa, la Cupola degli Dei venne disattivata.

La Cupola Divina (tra il terzo e il quarto livello di densità) venne creata dai Lomariani e immessa, circa seicentomila anni fa, nell'atmosfera terrestre. Essa era costituita da energia spazio-*temporale* compenetrata da *proto-energia* e la sua funzione era di aiutare l'Iperboreo a effettuare il Passaggio Finale, ovverosia di assumere il corpo di diamante-folgore spazio-*temporale*.

Nota.

La civiltà di Iperborea sorse circa seicentomila anni fa a nord (oceano Artico), poi fece seguito la civiltà di Mu che sorse circa trecentomila anni fa a sud (oceano Indiano), poi fece seguito la

civiltà di Lemuria che sorse circa centomila anni fa a est (oceano Pacifico), infine fece seguito la civiltà di Atlantide che sorse circa trentamila anni fa a ovest (oceano Atlantico).

La fine dell'Età dell'Oro

Con la fine di Atlantide, avvenuta circa 13.000 anni fa, ebbe termine l'Età dell'Oro...

L'Età Intermedia

La fine di Atlantide segnò la fine del Tempo degli Dei, ma non tutti gli Atlantidei morirono in quell'immane catastrofe, i sopravvissuti raggiunsero altre terre e si unirono "alle figlie degli uomini" e così ebbe inizio l'Età Intermedia, il Tempo dei Post-Dei.

L'Età dell'Argento

L'Età dell'Argento, cominciata circa dodicimila anni fa, segnò la fine dell'Età Intermedia, poiché ebbe inizio il Tempo dei Semi-Dei (giganti), nati dall'unione dei post-dèi con i terrestri.

L'Età Oscura

L'Età Oscura, cominciata circa ottomila anni fa, segnò la fine dell'Età dell'Argento, poiché ebbe inizio il Tempo degli Eroi, nati dall'unione dei giganti con "le figlie degli uomini"... e poco dopo il Diluvio Universale.

Sempre nell'Età Oscura, circa seimila anni fa, iniziò il Tempo dell'uomo e l'oscurità si propagò sulla Terra... sempre più intensa fino ad arrivare ai giorni nostri.

Il Ritorno degli Dei

Sul piano magico, il 20 marzo 1904 segnò il ritorno dell'Età Intermedia (comprende il ritorno dell'Età dell'Argento, dell'Età dell'Oro e dell'Età dell'Oro ancor più splendente), mentre il 20 marzo 2000 segnò il ritorno dell'Età del Platino o più esattamente la nascita dell'Età del Platino ancor più splendente.

In definitiva, il 20 marzo 1904 (la fine dell'anno 1903 rispetto al succedersi delle stagioni) venne toccato il fondo dell'Età Oscura e all'equinozio di primavera, 20 marzo 1904, ebbe inizio la lenta risalita dall'Abisso dell'Oscurità, fino a conquistare, il 20 marzo 2000, la vetta della Luce.

Degenerazione spirituale

Sebbene sul piano magico ci troviamo nell'Età del Platino ancor più splendente, sul piano mondano è stato raggiunto, il 21 dicembre 2018, il *nadir* dello Spirito, cioè il fondo dell'Abisso (Età Oscura), l'impulso evoluzionistico è terminato e ora ci si deve aspettare una massiccia regressione a forme collettive di vita sociale, dove l'individuo come tale è virtualmente abolito, ridotto alla perfetta schiavitù… la robotizzazione dell'uomo. In definitiva, un uomo può accettare tale stato di cose o può asserire la propria individualità nel tentativo di combattere l'entropia e per combatterla deve ribellarsi.

La fine dell'Età Oscura

La fine dell'Età Oscura viene sancita per mezzo dell'uso della corrente ofidiana, la *sottile* vibrazione, il 'sibilo' (corrente) del serpente (in greco "ofidio"), il "suono silente". Dal 2017, l'Arca dell'Alleanza Celeste trasmette degli impulsi energetici nelle menti di quattro miliardi d'individui e tale fenomeno è conosciuto come "Il Risveglio".

Parte Prima

La Magia in teoria

1

La Scienza Arcana

L'origine di quella che noi definiamo "Scienza Arcana" si perde nella Notte dei Tempi, essa risale alla primordiale civiltà-madre – Lomar – dell'Età del Platino, in cui si praticava la magia naturale-alchemica. Molto tempo dopo, fecero seguito le antiche civiltà – Iperborea, Mu, Lemuria, Atlantide – dell'Età dell'Oro, in cui si praticava la magia naturale.

Con la fine dell'Età dell'Oro, avvenuta circa 13.000 anni fa, ebbe inizio l'Età Intermedia e l'antica Tradizione Stellare che era divisa in tre parti, venne da un punto di vista geografico divisa in due parti: la prima – da me definita "Draconismo" – venne portata nella terra del grande fiume (Egitto), mentre la seconda – definita "Nagualismo" e da me "Nagualismo-Ixlanismo" – venne portata nella terra di Sahr (Perù) e poi nella terra degli uomini felici (Viet-nam). Infine iniziò a svilupparsi – in quasi tutte le popolazioni tribali – una forma di magia primitiva, nota come "sciamanismo" e una sua manifestazione oscura, la "stregoneria".

Con l'inizio dell'Età dell'Argento – avvenuta circa 12.000 anni fa – il Draconismo e il Nagualismo-Ixlanismo si diffusero notevolmente. Nella terra degli uomini felici il Nagualismo e l'Ixlanismo (termine da me coniato) vennero dimenticati, mentre nella terra di Sahr si diffusero su un vasto territorio (America meridionale e centrale).

Con l'inizio dell'Età Oscura, avvenuta circa 8.000 anni fa, il Draconismo venne diffuso, frammentariamente, presso diversi popoli della Terra e il Nagualismo-Ixlanismo si concentrò in quell'area geografica nota come "Messico". Poi, durante l'Età Oscura, la frammentazione del Draconismo diede origine a sette Tradizioni esoteriche fondamentali: yezidismo, druidismo, yoga, taoismo, ermetismo, alchimia e cabbala. Infine, sempre nell'Età Oscura, si sviluppò la magia cerimoniale e in essa si originò anche una forma di magia oscura, nota come "necromanzia".

Con il ritorno dell'Età Intermedia, avvenuta nel 1904, ebbe inizio un lento processo di riunificazione dei sette frammenti (scienze esoteriche) che costituiscono il Draconismo e nel 1999 questo processo si concluse... e le tre parti che costituiscono la "Tradizione Stellare" – Draconismo, Nagualismo, Ixlanismo – riassunsero il loro antico splendore.

Con l'instaurarsi dell'Età del Platino ancor più splendente, avvenuta il 20 marzo 2000, si manifestò la conoscenza relativa alla magia alchemica affiancata a quella naturale, ovvero la magia naturale-alchemica.

N.B. – Il 20 marzo 1990 segnò l'inizio dell'uso dell'energia alchemica e ciò comportò l'inizio della sperimentazione della magia alchemica.

Nota.

Il ritorno dell'Età Intermedia comprende il ritorno dell'Età dell'Argento (dal 20 marzo 1904 al 20 marzo 1982), il ritorno dell'Età dell'Oro (dal 20 marzo 1982 al 22 dicembre 1999) e il ritorno dell'Età dell'Oro ancor più splendente (dal 22 dicembre 1999 al 20 marzo 2000).

La magia naturale-alchemica

La magia naturale nell'accezione ampia del suo significato comprende le nove Tradizioni esoteriche fondamentali, mentre nell'accezione ristretta del suo significato – magia cerimoniale

– è il tessuto connettivo che le tiene unite.

La magia alchemica deriva dall'alchimia ed è caratterizzata dall'uso dell'energia alchemica sotto forma di campi di forza. Tale forma di Magia è più potente e quindi più veloce rispetto a quella naturale. Essa è una 'programmazione' in cui non c'è nulla che va migliorato, nulla che va modificato. È una struttura perfetta in se stessa e per se stessa, e chiunque la segua può contare sull'Arca dell'Alleanza Celeste e su dei campi di forza che non ammettono discussioni né speculazioni alcune sulle loro funzioni e sul loro valore.

La sperimentazione della magia naturale – a fini evolutivi – comporta uno sviluppo per mezzo di uno sforzo personale, mentre la sperimentazione della magia alchemica non comporta alcun sforzo personale, poiché avviene per mezzo di campi di forza che producono delle mutazioni. Pertanto è necessario affiancare alla magia alchemica quella naturale... la magia naturale-alchemica.

La sperimentazione della magia naturale-alchemica – come combinazione della magia naturale e della magia alchemica – è un sistema magico presente nella Confraternita degli Dei che comprende la Via del Diamante e il Continuum del Diamante. Nell'ambito dei pre-Argoniani si può dire che la Via del Diamante e il Continuum del Diamante costituiscono un unico *corpus*... "Il Diamante", un flusso continuo senza interruzione di continuità che inizia con l'apprendista e si conclude con il mago pienamente realizzato.

N.B. – L'Arca dell'Alleanza Celeste (da non confondere con quella terrena) è un disco volante dalle molteplici funzioni che venne messo da due Typhoniani nelle viscere della Terra.

I tre Domini

Il Primo Dominio – "Il primo anello del potere" – è chiamato "Tonal" (oppure "Dracon", termine da me coniato) e riguarda gli esseri organici. Esso è costituito da un Regno: quello della Prima Attenzione di materia spaziale (allo stato energetico di colore

giallo). A tale Dominio si riferisce il Draconismo che riguarda gli insegnamenti esoterici concernenti il lato destro (luminoso) dell'uomo.

Il Secondo Dominio – "Il secondo anello del potere" – è definito "Nagual" e riguarda gli esseri *inorganici*. Esso è costituito da cinque Regni: quello della Seconda Attenzione di materia *temporale* di vita (allo stato energetico di colore verde), quello della Terza Attenzione di materia spazio-*temporale* di vita-morte (allo stato energetico di colore rosso), quello dell'Attenzione Zero di materia *temporale* di morte (allo stato energetico di colore rosso scuro), quello della Quarta Attenzione di materia *temporale* di morte (allo stato energetico di colore rosso scuro), quello della Quinta Attenzione di materia spazio-*temporale* di vita (allo stato energetico di colore giallo-verde). A tale Dominio si riferisce il Nagualismo che riguarda gli insegnamenti esoterici relativi al lato sinistro (oscuro) dell'uomo.

Il Terzo Dominio – "Il terzo anello del potere" – è chiamato "Ixlan" (termine da me coniato) e riguarda gli esseri *inorganici*. Esso non è costituito da alcun Regno, poiché si trova ovunque, esso è dato da "emanazioni"... è la Quinta Attenzione di *proto-energia* d'immortalità. A tale Dominio si riferisce l'Ixlanismo che riguarda gli insegnamenti esoterici relativi alla parte centrale (totale) dell'uomo.

L'energia atomica naturale

L'energia atomica naturale appartiene al Primo Dominio e si esprime a nove livelli di densità, di cui quattro sono intermedi.

I primi tre livelli di densità e i primi due intermedi (uno tra il primo e il secondo livello e uno tra il secondo e il terzo) sono sconosciuti alla fisica moderna, essi non possono essere percepiti tramite i cinque sensi, essi possono essere generati solamente in laboratorio. Pertanto in Natura esistono tre livelli di densità e uno intermedio.

L'energia atomica naturale

L'energia atomica naturale si manifesta in cinque forme: Luce connettiva, materia oscura, materia densa, materia intensificata e materia concentrata.

La Luce connettiva è un flusso continuo di Luce; essa si trova tra il terzo e il quarto livello di densità, livello non percepibile tramite i cinque sensi.

La materia oscura è la quinta essenza (etere) della materia densa; essa si trova tra il terzo e il quarto livello di densità, livello non percepibile tramite i cinque sensi.

La materia densa si trova al quarto livello di densità; essa si mostra in tre stati di aggregazione della materia: gassoso, liquido e solido. Inoltre esistono due stati intermedi: fluido e plasmatico. Il primo si trova tra lo stato gassoso e quello liquido, mentre il secondo tra lo stato liquido e quello solido.

La materia intensificata – "stelle di gran massa" – si trova tra il quarto e il quinto livello di densità, ossia l'intensificazione della materia densa.

La materia concentrata – "buchi neri" – si trova al quinto livello di densità, la massima concentrazione della materia densa.

L'energia non-atomica naturale

L'energia non-atomica naturale – ignota alla fisica moderna – appartiene al Primo, al Secondo e al Terzo Dominio e si mostra come energia *elettro-magnetica* ed energia *electromatica*, poi come energia spazio-*temporale* e *temporale*, infine come *proto-energia*.

La *proto-energia* si esprime a un livello di densità, l'energia spazio-*temporale* e *temporale* a due livelli di densità, l'energia *elettro-magnetica* ed *electromatica* a nove livelli di densità, di cui quattro sono intermedi.

L'energia non-atomica naturale

L’energia non-atomica naturale si manifesta in quattro forme fondamentali: *proto-energia*, energia spazio-*temporale*, energia *temporale*, energia *elettro-magnetica* ed energia *electromatica*.

La *proto-energia* (termine da me usato da non confondere con quello in uso nella fisica moderna) è un flusso continuo di energia primordiale, essa si trova – in Natura – a livello *sottile*, livello non percepibile tramite i cinque sensi.

L’energia spazio-*temporale* (terminologia da me coniata) è un flusso continuo di energia, essa si trova – in Natura – a livello *sottile* e al quarto livello di densità, livelli non percepibili tramite i cinque sensi.

L’energia *temporale* (terminologia da me coniata) è un flusso continuo di energia, essa si trova – in Natura – a livello *sottile* e al quarto livello di densità, livelli non percepibili tramite i cinque sensi.

L’energia *elettro-magnetica* e l’*electromatica* (termine da me coniato) è una *corrente* di energia, essa si trova – in Natura – a livello *sottile* e tra il terzo e il quarto livello di densità, livelli non percepibili tramite i cinque sensi. Inoltre, tale energia può essere manipolata, in laboratorio, al fine di generare altri quattro livelli di densità e tre intermedi, sei di essi non sono percepibili tramite i cinque sensi, mentre il quarto è percepibile, livello che può mostrarsi in cinque stati di aggregazione dell’energia non-atomica: gassoso, fluido, liquido, plasmatico e solido.

Le caratteristiche dell’energia non-atomica naturale.

La *proto-energia* a livello *sottile* è un flusso costante e diritto di Luce bianca nota come “emanazioni”, nella quale è presente un’energia impersonale conosciuta come energia circolare di vita (anelli iridescenti azzurri), energia rotante di morte (globi di fuoco rossi) ed energia scintillante d’immortalità (scintille dorate).

L’energia spazio-*temporale* a livello *sottile* e al quarto livello di densità è un flusso costante e ondulatorio di energia rossa di vita-morte, combinate in modo tale da poter coesistere.

L’energia *temporale* a livello *sottile* e al quarto livello di

densità è un flusso costante e ondulatorio di energia verde di vita e di energia rossa scura di morte.

L'energia *elettro-magnetica* a livello *sottile* è un flusso costante e ondulatorio di Luce bianca nota come "G.A.M.U." (Grande Agente Magico Universale), nella quale è presente una forza impersonale conosciuta come energia positiva "Od" (rossa) ed energia negativa "Ob" (azzurra).

L'energia *elettro-magnetica* tra il terzo e il quarto livello di densità è nota come energia "pranica" (Prana), come energia "vhrilliana" (Vhrill – termine da me corretto sulla base dell'errata grafia "Vril") e come energia "eyrekiana" (Eyrek – termine da me coniato).

L'energia *electromatica* a livello *sottile* è un flusso costante e ondulatorio di Luce nota come "Aoùr", la risultante dell'energia "Od-Ob". Essa si manifesta come Luce bianca (Aoùr bianca) e come Luce nera (Aoùr nera).

L'energia *electromatica* tra il terzo e il quarto livello di densità è un flusso costante e ondulatorio di Luce bianca conosciuta come energia "catanionica" (termine da me coniato) e di Luce nera conosciuta come energia "antanionica" (termine da me coniato). Inoltre, l'unione dei *catanioni* – grumo di energia *catanionica* – determina l'orgone bianco e l'unione degli *antanioni* – grumo di energia *antanionica* – l'orgone nero. Infine, l'orgone bianco a contatto con l'elemento terra, si manifesta come energia "chi-yanica" (Chi-yan – termine da me coniato).

N.B. – L'energia *electromatica* è costituita da *catanioni* e da *antanioni*, ioni androgini non-atomici, particelle di energia non-atomica di carica *electrom*.

Osservazione.

Esiste una certa correlazione tra la *proto-energia* a livello *sottile* e l'energia *elettro-magnetica* ed *electromatica*.

La *proto-energia* – a livello *sottile* – è un flusso costante di energia primordiale, emanazioni diritte di Luce bianca nelle quali è presente un'energia impersonale triplice: *volontà* (energia bianca) o *intento* luminoso, *forza* (energia nera) o *intento* oscuro, e *amore*

(energia dorata) o *intento* totale.

L'energia *elettro-magnetica* – a livello *sottile* – è un flusso ininterrotto di energia, emanazioni ondulatorie di Luce bianca (G.A.M.U.) nelle quali è presente una forza impersonale duplice: Od (energia rossa – volontà) e Ob (energia azzurra – forza). La prima si pone in rapporto alla Colonna "Jàkin" (bianca), maschile, a destra (est), mentre la seconda si pone in rapporto alla Colonna "Bohàs" (nera), femminile, a sinistra (ovest).

L'energia *electromatica* – a livello *sottile* – è un flusso costante di energia, emanazioni ondulatorie di Luce bianca nelle quali è presente una forza impersonale: "Aoùr" (energia bianca – amore). Essa si pone in corrispondenza al Portale (rosso) di Luce (Aoùr), androgino, al centro (sud).

Cariche elettro-magnetiche non-atomiche naturali.

In Natura riscontriamo la presenza di dieci cariche *elettro-magnetiche* non-atomiche naturali. Tali cariche sono di quattro tipi: diluite, equilibrate, intensificate, concentrate. Esse possono essere divise in tre categorie principali: di carica bassa (generano forme non-strutturate), di carica media (generano forme semi strutturate) e di carica alta (generano forme strutturate).

C. *e.-m.* diluita 1 a 2 bianca.
C. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra.
C. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa.
C. *e.-m.* concentrata 1 a 2 nera.
C. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca.
C. *e.-m.* intensificata 3 a 3 azzurra.
C. *e.-m.* intensificata 4 a 5 grigia.
C. *e.-m.* equilibrata 4 a 5 azzurra.
C. *e.-m.* equilibrata 5 a 4 verde.
C. *e.-m.* equilibrata 6 a 6 gialla.

Cariche elettro-magnetiche del G.A.M.U., del Prana, del Vhrill e dell'Eyrek.

Il Grande Agente Magico Universale – a livello *sottile* – possiede una carica *elettro-magnetica* (c. *e.-m.* equilibrata 3 a 3

bianca) composta dall'unione dell'energia Od (c. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa) e dell'energia Ob (c. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra).

Il Prana – tra il terzo e il quarto livello di densità – possiede una carica *elettro-magnetica* (c. *e.-m.* equilibrata 3 a 3 bianca) in relazione all'elemento aria.

Il Vhrill – tra il terzo e il quarto livello di densità – possiede una carica *elettro-magnetica* (c. *e.-m.* equilibrata 2 a 1 rossa) in relazione all'elemento fuoco.

L'Eyrek – tra il terzo e il quarto livello di densità – possiede una carica *elettro-magnetica* (c. *e.-m.* equilibrata 1 a 2 azzurra) in relazione all'elemento acqua.

Carica electromatica non-atomica naturale.

In Natura riscontriamo la presenza di una carica *electromatica* non-atomica di due tipi: equilibrata e concentrata. Essa genera una composizione energetica con struttura.

C. *e.* equilibrata 6 bianca.

C. *e.* concentrata 6 nera.

Carica electromatica dell'Aoùr, dell'Orgone e del Chi-yan.

L'Aoùr – a livello *sottile* – possiede una carica *electrom* e si manifesta come Aoùr bianca (c. *e.* equilibrata 6) e Aoùr nera (c. *e.* concentrata 6).

L'Orgone – tra il terzo e il quarto livello di densità – possiede una carica *electrom* conosciuta come energia "catanionica" che agglomerata si manifesta come Orgone bianco (c. *e.* equilibrata 6 bianca) e possiede una carica *electrom* conosciuta come energia "antanionica" che agglomerata si manifesta come Orgone nero (c. *e.* concentrata 6 nera).

Il Chi-yan – tra il terzo e il quarto livello di densità – possiede una carica *electrom* e si manifesta (c. *e.* equilibrata 6 gialla) per contatto dell'Orgone bianco con l'elemento terra.

Osservazione.

L'energia non-atomica naturale può essere privata della sua carica *elettro-magnetica* o *electromatica.* Inoltre, tale energia può

essere combinata con l'energia non-atomica naturale priva di carica, al fine di creare una combinazione che si manifesta come energia non-atomica naturale plasticizzata.

L'energia atomica alchemica

L'energia atomica alchemica viene creata, in laboratorio, come materia *sottile*, Luce connettiva, materia oscura, materia densa, materia intensificata e materia concentrata.

L'energia non-atomica alchemica

L'energia non-atomica alchemica – ignota alla fisica moderna – viene creata, in laboratorio, come energia *elettro-magnetica* ed *electromatica* e come *proto-energia*. Tali energie vengono realizzate dal livello *sottile* fino al quarto livello di densità, cioè a nove livelli di densità di cui quattro sono intermedi. Inoltre tali energie, al quarto livello di densità, possono anche manifestarsi nei cinque stati (tre più due) di aggregazione dell'energia non-atomica: gassoso, fluido, liquido, plasmatico e solido.

L'energia elettro-magnetica non-atomica alchemica

L'energia *elettro-magnetica* non-atomica alchemica è nota come energia "ignea" alchemica. Inoltre, l'unione di particelle *ignee* alchemiche – grumo di energia *ignea* alchemica – genera il Fuoco alchemico (Condizione *ignea* alchemica).

Cariche elettro-magnetiche non-atomiche alchemiche.

Le dieci cariche *elettro-magnetiche* non-atomiche presenti in Natura possono essere replicate alchemicamente. Inoltre esistono altre otto cariche *elettro-magnetiche* non-atomiche alchemiche, diciotto in tutto.

Le otto cariche *elettro-magnetiche* non-atomiche alchemiche

sono di quattro tipi: impoverite, equilibrate, intensificate, arricchite. Esse possono essere divise in tre categorie principali: di carica bassa (generano forme non-strutturate), di carica media (generano forme semi-strutturate) e di carica alta (generano forme strutturate).

C. *e.-m.* intensificata 1 a 2 verde.
C. *e.-m.* equilibrata 2 a 2 gialla.
C. *e.-m.* impoverita 3 a 3 bianca.
C. *e.-m.* arricchita 3 a 3 grigia.
C. *e.-m.* arricchita 4 a 5 grigia.
C. *e.-m.* arricchita 5 a 4 verde.
C. *e.-m.* intensificata 6 a 6 gialla.
C. *e.-m.* arricchita 6 a 6 gialla.

Le quattro combinazioni di cariche elettro-magnetiche non-atomiche alchemiche.

La combinazione di quattro cariche *elettro-magnetiche* non-atomiche alchemiche genera tre cariche: intensificata, arricchita, impoverita.

C. *e.-m.* concentrata + c. *e.-m.* equilibrata = c. *e.-m.* intensificata.
C. *e.-m.* intensificata + c. *e.-m.* equilibrata = c. *e.-m.* arricchita.
C. *e.-m.* diluita + c. *e.-m.* equilibrata = c. *e.-m.* impoverita.
C. *e.-m.* impoverita + c. *e.-m.* concentrata = c. *e.-m.* arricchita.

Osservazione.

L'energia non-atomica alchemica può essere privata della sua carica *elettro-magnetica*. Inoltre, tale energia può essere combinata con l'energia non-atomica alchemica priva di carica, allo scopo di creare una combinazione che si manifesta come energia non-atomica alchemica plasticizzata.

L'energia electromatica non-atomica alchemica

L'energia *electromatica* non-atomica alchemica è conosciuta come energia "theerionica", "ipertheerionica" e "ipertheerionica" intensificata. Inoltre, l'unione dei *theerioni* – coagulo di energia *theerionica* – genera il *theerium* dorato e degli *ipertheerioni* –

coagulo di energia *ipertheerionica* – il *theerium* platinato. Infine, l'unione degli *ipertheerioni* intensificati – coagulo di energia *ipertheerionica* intensificata – determina il *theerium* platinato intensificato.

N.B. – Il "theerione" ("catanione") è uno ione androgino non-atomico, una particella di energia non-atomica di carica *electrom*.

Carica electromatica non-atomica alchemica.

In alchimia esiste una carica *electromatica* non-atomica di due tipi: equilibrata e intensificata. Essa genera una composizione energetica con struttura.

C. *e.* equilibrata 6 dorata e platinata.

C. *e.* intensificata 6 platinata.

Theerium: dorato e platinato

Il *theerium* dorato (Condizione all'Oro) e il *theerium* platinato (Condizione al Platino) si manifestano – oltre al color oro e al color platino – in relazione ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso) che vengono generati dalla scomposizione della luce solare. Inoltre, il *theerium* dorato e il *theerium* platinato si manifestano, ognuno, come bianco (luce espansa) e come nero (luce concentrata).

N.B. – La parola "T*h*eerium" (valore numerico 666) deriva dalla parola "T*h*erium", coniata da Aleister Crowley.

Il theerium dorato.

Il *theerium* dorato si colloca in relazione all'Età dell'Oro ancor più splendente e in corrispondenza all'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat.

Il *theerium* dorato ha una durata di circa 72.000 anni e si pone in relazione al concetto alchemico della Condizione della Luce Vivente ambrata (*theerium* dorato).

Osservazione.

Il *theerium* dorato può anche essere privato della sua carica

electromatica divenendo il *theerium* trasparente. Inoltre, se combinato con il *theerium* trasparente diviene *theerium* dorato plasticizzato.

Il theerium platinato.

Il *theerium* platinato si pone in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente e in corrispondenza al Mahon di Horus-Maat.

Il *theerium* platinato – *theerium* dorato dispiegato e unificato – nasce dal *theerium* dorato. Esso ha una durata illimitata e si pone in relazione al concetto alchemico della Condizione della Luce Vivente platinata (*theerium* platinato).

Osservazione.

Il *theerium* platinato può essere intensificato o anche privato della sua carica *electromatica* divenendo il *theerium* trasparente. Inoltre, se combinato con il *theerium* trasparente diviene *theerium* platinato plasticizzato.

Luce: Ar

Esistono sette forme principali di *theerium* – dorato o platinato – relative alla Luce: il *theerium* compatto (Luce compatta), il *theerium* liquido (Luce liquida), il *theerium* igneo (Luce ignea), il *theerium* gassoso (Luce gassosa), il *theerium* eterico (Luce eterica), il *theerium* oscuro (Luce oscura) e il *theerium* luminoso (Luce luminosa).

N.B. – La stessa comparazione viene anche applicata alla *proto-energia* alchemica.

Il theerium compatto.

Il *theerium* compatto (Luce compatta) può assumere nove colori – più il color oro o il color platino – che lo caratterizzano.

La Pietra Filosofale è il livello alchemico (Opera al Rosso) che corrisponde al *theerium* compatto.

N.B. – Il *theerium* compatto viene definito *theerium* dorato

o platinato.

Il theerium liquido.

Il *theerium* liquido (Luce liquida) è di quattro tipi: bianco (vita), nero (morte), azzurro (immortalità) e rosso (forza).

L'Elixir è il livello alchemico che corrisponde al *theerium* liquido azzurro.

N.B. – Il *theerium* liquido può essere contenuto nel *theerium* platinato, inoltre se combinato con il *theerium* trasparente diviene *theerium* liquido (nero, bianco, azzurro, rosso) plasticizzato.

Il theerium igneo.

Il *theerium* igneo (Luce ignea) può assumere nove colori – più il color oro o il color platino – che lo caratterizzano.

La Luce Perpetua è il livello alchemico che corrisponde al *theerium* igneo.

Il theerium gassoso.

Il *theerium* gassoso (Luce gassosa) può assumere nove colori – più il color oro o il color platino – che lo caratterizzano.

Il Gas è il livello alchemico che corrisponde al *theerium* gassoso.

Il theerium eterico.

Il *theerium* eterico (Luce eterica) può assumere nove colori – più il color oro o il color platino – che lo caratterizzano.

La Luce Eterica è il livello alchemico che corrisponde al *theerium* eterico.

Il theerium oscuro.

Il *theerium* oscuro (Luce oscura) assume un solo colore che lo caratterizza.

Il Diamante Nero è il livello alchemico (Stadio al Nero) che corrisponde al *theerium* oscuro.

N.B. – Il *theerium* oscuro si ottiene per *dispiegamento* (Arcobaleno di Luce) della Luce Eterica e per *concentrazione*

dell'Arcobaleno di Luce nella Luce oscura.

Il theerium luminoso.

Il *theerium* luminoso (Luce luminosa) assume un solo colore che lo caratterizza.

Il Graal Luminoso è il livello alchemico (Condizione della Luce Vivente) che corrisponde al *theerium* luminoso.

N.B. – Il *theerium* luminoso si ottiene per *conversione* della Luce oscura nella Luce luminosa (Condizione all'Oro o Condizione al Platino).

La Luce sfolgorante

Esistono tre livelli del *theerium* – dorato o platinato – relativi alla Luce sfolgorante: Bataxàh Shiloàh luminosa, Bataxàh Shiloàh oscura e Bataxàh Shiloàh cristallina.

N.B. – La stessa comparazione viene anche applicata alla *proto-energia* alchemica.

La Luce sfolgorante luminosa.

La Luce sfolgorante luminosa assume un solo colore che la caratterizza.

Il Graal Sfolgorante Luminoso è il livello alchemico (Condizione della Luce Luminosa) che corrisponde alla Luce sfolgorante luminosa.

N.B. – La Luce sfolgorante luminosa si ottiene per *liberazione* della sua carica *electromatica* e ciò che rimane è il puro intento luminoso.

La Luce sfolgorante oscura.

La Luce sfolgorante oscura assume un solo colore che la caratterizza.

Il Graal Sfolgorante Oscuro è il livello alchemico (Condizione della Luce Oscura) che corrisponde alla Luce sfolgorante oscura.

N.B. – La Luce sfolgorante oscura si ottiene per *conversione* della Luce sfolgorante luminosa e ciò che rimane è il puro intento

oscuro.

La Luce sfolgorante cristallina.

La Luce sfolgorante cristallina assume un solo colore che la caratterizza.

Il Graal Sfolgorante Cristallino è il livello alchemico (Condizione della Luce Totale) che corrisponde alla Luce sfolgorante cristallina.

N.B. – Se la Luce sfolgorante cristallina deriva dal *theerium* dorato avremo il Graal Sfolgorante Cristallino dorato, se invece proviene dal *theerium* platinato avremo il Graal Sfolgorante Cristallino platinato (o cristallino platinato intensificato).

Come si ottiene la Luce sfolgorante cristallina.

Per ottenere la Luce sfolgorante cristallina: si deve *dispiegare* (Arcobaleno di Luce) la Luce sfolgorante oscura e l'Arcobaleno di Luce deve essere *concentrato* (Punto di Luce totale), poi si deve far *esplodere* il Punto di Luce totale e l'esplosione deve essere *fissata*... e ciò che rimane è il puro intento totale in una forma finale, la Luce sfolgorante cristallina.

Come si arriva alla Luce sfolgorante fluida.

Per arrivare alla Luce sfolgorante fluida-luminosa si deve utilizzare il *theerium* liquido bianco.

Per arrivare alla Luce sfolgorante fluida-oscura si deve usare il *theerium* liquido nero.

Per arrivare alla Luce sfolgorante fluida-cristallina si deve utilizzare il *theerium* liquido azzurro o il *theerium* liquido rosso.

Proto-energia: dorata e platinata

La *proto-energia* alchemica è conosciuta come "proto-energia" dorata (Condizione all'Oro) e come "proto-energia" platinata (Condizione al Platino). Entrambe si manifestano – oltre al color oro e al color platino – in relazione ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso). Inoltre,

la *proto-energia* dorata e la *proto-energia* platinata si manifestano, ciascuna, come bianca e come nera.

La proto-energia dorata.

La *proto-energia* dorata si pone in rapporto all'Età dell'Oro ancor più splendente e in corrispondenza all'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat.

La *proto-energia* dorata può decadere in rapporto alle Fasi alchemiche.

Proto-energia nera (Opera al Nero).
Proto-energia verde (Fase al Verde).
Proto-energia bianca (Opera al Bianco).
Proto-energia gialla (Fase al Giallo).
Proto-energia rossa (Opera al Rosso).
Proto-energia azzurra (Livello dell'Elixir).
Proto-energia azzurra e rossa (Livello della Luce Perpetua).
Proto-energia verde (Livello del Gas).
Proto-energia rossa-arancio (Livello della Luce Eterica).
Proto-energia nera (Stadio al Nero).
Proto-energia dorata (Condizione all'Oro).

Osservazione.

La *proto-energia* dorata può essere privata del suo *status* energetico divenendo la *proto-energia* trasparente. Inoltre, se combinata con la *proto-energia* trasparente diviene *proto-energia* dorata plasticizzata.

La proto-energia platinata.

La *proto-energia* platinata si pone in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente e in corrispondenza al Mahon di Horus-Maat.

La *proto-energia* platinata – *proto-energia* dorata dispiegata e unificata – nasce dalla *proto-energia* dorata, Essa ha una durata illimitata e si pone in relazione al concetto alchemico della Condizione al platino (*proto-energia* platinata).

Osservazione.

La *proto-energia* platinata può essere intensificata o privata del suo *status* energetico divenendo la *proto-energia* trasparente. Inoltre, se combinata con la *proto-energia* trasparente diviene *proto-energia* platinata plasticizzata.

Luce: Ar

Come esistono sette forme principali di *theerium* – dorato o platinato – relative alla Luce, così esistono altrettante analoghe forme di *proto-energia* – dorata o platinata – relative alla Luce.

La Luce sfolgorante

Come esistono tre livelli del *theerium* – dorato o platinato – relativi alla Luce sfolgorante, così esistono altrettante analoghe forme di *proto-energia* – dorata o platinata – relative alla Luce sfolgorante. Inoltre, si può arrivare ai tre livelli di Luce sfolgorante fluida (luminosa, oscura, cristallina) utilizzando i quattro tipi di *proto-energia* liquida (bianca, nera azzurra, rossa).

Proto-energia alchemica con theerium

La *proto-energia* alchemica può essere congiunta al *theerium*, al fine di creare una combinazione di *proto-energia* dorata con *theerium* dorato o una combinazione di *proto-energia* platinata con *theerium* platinato. Inoltre, la combinazione di *proto-energia* platinata con *theerium* platinato può contenere la *proto-energia* liquida con il *theerium* liquido.

2

L’Universo

Al centro dell’universo vuoto una grande massa di materia concentrata… poi un’esplosione, una grande Luce accecante e questo fu il vero inizio. Subito dopo, tutto si concentrò in una “Consapevolezza” di piccole dimensioni. Poi, un mare piatto e dopo ancora… masse oscure fluide che silenziose si muovevano di continuo, creando un grande mare nero, l’Eone 0 era nato e in esso regnava il Caos, ma non il caos nel senso del “disordine”, bensì un Caos ordinato. Molto tempo dopo... l’avvento dell’Eone I in cui la materia iniziò a espandersi, i mondi vennero creati e il germe della vita li vitalizzò.

L’universo

Al centro dell’universo vuoto l’Uovo d’Oro (Hiranyagarbha), a vari livelli di densità e tipi di energia: Uovo di *proto-energia*, Uovo di energia atomica e non-atomica.

Prima che l’Uovo cosmico (Demiurgo) esplodesse, l’Aquila iniziò a diffondere le sue emanazioni e il Punto Primordiale (Dio Celeste), contenuto nell’Uovo cosmico, iniziò a interagire con le Acque Cosmiche (Noun) del Vuoto infinito (Nuu) per manifestare se stesso in un nucleo energetico (Dio Supremo) e in ‘potenza’

(Padre Universale), e poi in un Uovo nero (Dio Padre Supremo) che interagì con le Acque Cosmiche per generare la Scintilla di Luce (Aoùr) che si espanse nel Nulla Illimitato (Nuith).

Quando l'Uovo cosmico esplose una potentissima energia venne liberata: venne generato l'Uovo energetico (Demiurgo) e la Scintilla luminosa (Sorgente) nel cui centro penetrò una Scintilla di Luce (Aoùr). Il primo irradiò l'Etere (materia oscura spaziale) contenente il Lupo (materia oscura *temporale* e spazio-*temporale*) e la seconda, attraverso il primo, irradiò la Luce connettiva. Poi, la Luce Illimitata (Aoùr espansa nello spazio) subì un decadimento, si compresse e diminuì d'intensità, fino ad avvolgere, come un alone di energia (Antico di Giorni), l'alone rosso (Padre Universale) che avvolgeva l'Uovo nero (Dio Padre Supremo). E ancora, il nucleo energetico (Dio Supremo) interagì con l'Uovo nero affinché generasse la Luce nera (Velo nero), depositandola sopra l'alone di energia (Antico di Giorni). Infine, il nucleo energetico assieme all'Uovo nero stimolarono l'alone di energia affinché, attraverso il Velo nero, generasse la Luce bianca (Moderno di Giorni).

Il corpo dell'universo

L'universo è il Macrocosmo, un gigantesco corpo vivente in cui tutto è in armonia e in correlazione. In esso stelle e pianeti... e un mare di energia invisibile che tutto compenetra, vibrazioni che sono come corde invisibili.

Sui pianeti germina la vita, forme di vita organica e inorganica e l'uomo, il microcosmo, riflesso del Macrocosmo. Tutto quello che si trova nell'universo si ritrova nell'uomo...

Il tempo dell'universo

La vita dell'universo è divisa in cinque Eoni universali: l'Eone 0 di Vaar (Culto Primevo dei Sovrani Primigeni), l'Eone I di Luhn (Culto Cosmico dei Vecchi Ctoni), l'Eone II di Harn (Culto Stellare dei Profondi), l'Eone III di Vadha (Culto Cosmico-Stellare dei Figli Divini) e l'Eone IV (a venire). L'Eone 0 durò tre miliardi

e mezzo di anni e i due successivi durarono, ciascuno, cinque miliardi e mezzo di anni. Dall'anno terrestre 2000 l'universo si trova nell'Eone III che durerà altri cinque miliardi e mezzo di anni. Infine seguirà l'Eone IV che durerà tre miliardi e mezzo di anni.

Le energie dell'universo

Nell'universo sconfinato troviamo sei forme di energia: la *proto-energia*, ossia l'Aquila e le sue emanazioni; l'energia non-atomica spaziale, cioè il Dio Padre Supremo (Azathoth) e le sue emanazioni; l'energia atomica continua spaziale, cioè la Sorgente (Nuith) e le sue emanazioni; l'energia atomica spaziale, ossia il Demiurgo (Giano) e le sue emanazioni; l'energia non-atomica spazio-*temporale* e *temporale,* cioè il Lupo e le sue emanazioni.

L'Aquila

Al centro dell'universo è presente un enorme campo di forza a forma di globo, chiamato Aquila perché appare alla *vista* dei veggenti come un'immensa aquila di colore bianco (*volontà*) nella parte destra (il lato luminoso del *potere*), di colore nero (*forza*) nella parte sinistra (il lato oscuro del *potere*) e di colore oro (*amore*) nella stretta fascia centrale (l'aspetto attivo del *potere*).

N.B. – La 'visione' della stretta fascia centrale è di difficile accesso al *vedere* del veggente.

La proto-energia dell'Aquila.

L'Aquila è formata dall'energia più misteriosa dell'universo, cioè dall'energia primordiale: luminosa (bianca), oscura (nera) e totale (dorata). È questa la *proto-energia*: ininterrotta, coesiva, vibrante. Nell'ambito della sua azione è nota come "intento" e nell'ambito della sua manifestazione come "potere".

L'Aquila, nella sua manifestazione, diffonde nell'universo un flusso costante di emanazioni nelle quali è presente un'energia

impersonale chiamata “volontà-forza”, che si manifesta in due aspetti: l’aspetto circolare (“volontà”) e l’aspetto rotante (“forza”). E l’Aquila distribuisce la vita tramite la forza circolare che si presenta come degli anelli iridescenti azzurri, mentre dà la morte tramite la forza rotante che si presenta come dei globi di fuoco. Infine, nelle emanazioni dell’Aquila è presente un’altra energia impersonale chiamata “amore”, che si manifesta sotto forma di scintille (“intento”). E l’Aquila dona l’immortalità tramite la forza scintillante che si presenta come delle scintille dorate.

N.B. – L’energia impersonale triplice (*forza*, *volontà*, *amore*) è un “fatto energetico” triplice, cioè un *intento* triplice: oscuro, luminoso e totale.

Le emanazioni dell’Aquila.

L’Aquila – eterna e immutabile – diffonde nell’universo un flusso costante di emanazioni fluide, chiamate “grandi fasce di emanazioni”, gruppi di fibre fisse che appaiono diritte e che non ondeggiano come le altre energie presenti nell’universo. Tali fibre si diramano in ogni direzione senza mai intrecciarsi e sono costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi.

N.B. – Nel tempo dell’universo non-manifesto l’Aquila appare, al centro del Vuoto Infinito, come un globo luminoso privo di emanazioni fluide.

Il Dio Padre Supremo

Al centro dell’universo (Nuit) è presente un enorme campo di forza (Dio Padre Supremo) a forma di globo e di colore nero (Forza concentrata), il Caos Primordiale Protoplasmico chiamato Azathoth, che appare alla ‘vista’ dei veggenti come una congerie di colori viventi. Questo globo contiene un nucleo (Dio Supremo) di colore rosso (Volontà primaria) chiamato Arpocrate... e al centro del nucleo vi è il Punto Primordiale (Dio Celeste) privo di colore (Potere occulto) chiamato Hadit. Inoltre, il Dio Padre Supremo è avvolto da un’energia di colore rosso (Volontà), il

coreggente di Azathoth, il Padre universale chiamato Shub-Niggurath che, a sua volta, è avvolto da un'energia di colore azzurro (Forza intensificata), il Figlio oscuro chiamato Hoor-paar-Kraat. Infine, il Figlio oscuro è avvolto da un'energia di colore nero (Forza concentrata), il Velo nero chiamato Yog-Sothoth.

L'energia del Dio Padre Supremo.

Il Dio Padre Supremo è formato di energia spaziale *sottile* non-atomica *elettro-magnetica* ed è composto da un nucleo e da tre strati energetici.

Il nucleo del Dio Padre Supremo è l'Arpocrate universale (Volontà primaria), colui che compone le sette onde vibrazionali *elettro-magnetiche* che si collocano in relazione ai sette colori fondamentali (viola, indaco, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso). Esso è fatto di energia (c. *e.-m.* 2 a 1) che si manifesta come "punti rossi", che agglomerati appaiono come un'energia fluida del colore simile alla tintura di iodio. Infine, il nucleo contiene il Punto Primordiale, l'invisibile Hadit universale (Potere occulto), privo di colore e di carica energetica.

Il Dio Padre Supremo è l'Azathoth universale, ossia la Forza concentrata; esso è fatto di energia (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) che si manifesta come "punti neri", che agglomerati appaiono come un'energia fluida nera.

I tre strati che avvolgono il Dio Padre Supremo sono: Shub-Niggurath universale (Volontà), Hoor-paar-Kraat universale (Forza intensificata) e Yog-Sothoth universale (Forza concentrata). Ognuno dei tre possiede una carica energetica (c. *e.-m.* 2 a 1; c. *e.-m.* intensificata 3 a 3; c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) e si manifesta come: punti rossi, azzurri e neri, che agglomerati appaiono come un'energia fluida rossa, azzurra e nera.

Il Dio Padre Supremo e le sue onde di energia.

Il Dio Padre Supremo (Azathoth universale), assieme al suo nucleo (Arpocrate universale), stimola la Forza intensificata (Hoor-paar-Kraat universale) che, attraverso il Velo nero (Yog-Sothoth universale), genera un'energia non-atomica (c. *e.-m.* 3 a 3), la

Forza in espansione (Ra-Hoor-Khuit universale), un flusso di onde di energia (Luce bianca), noto come il "Grande Agente Magico Universale" (G.A.M.U.).

N.B. – Nel tempo dell'universo non-manifesto il Dio Padre Supremo viene riassorbito e rimane soltanto, al centro del Vuoto Infinito, il Punto Primordiale (Hadit universale).

La Sorgente

Al centro dell'universo (Nuit) è presente un enorme campo di forza (Sorgente) a forma di globo e di colore bianco (Amore), chiamato "Nuith". Questo globo contiene un nucleo chiamato "Sophia Madre Superiore".

L'energia della Sorgente.

La Sorgente è formata di energia spaziale tra il terzo e il quarto livello di densità e contiene un nucleo di energia spaziale *sottile*.

Il nucleo della Sorgente è la Sophia Madre Superiore (Amore), essa è fatta di energia spaziale non-atomica (Aoùr bianca).

La Sorgente – chiamata "Nuith" – è la Sophia Figlia (Amore), essa è costituita di energia spaziale atomica continua (Luce connettiva).

La Sorgente e le sue onde di energia.

La Sorgente (Nuith) diffonde nell'universo (Nuit) un flusso continuo di onde di energia, la Luce connettiva, che connette tutti i corpi celesti e tutte le forme di vita.

N.B. – Nel tempo dell'universo non-manifesto la Sorgente viene riassorbita.

Il Demiurgo

Al centro dell'universo (Nuit) è presente un enorme campo di forza (Demiurgo) a forma di globo e di colore nero (Forza), il Grande Architetto dell'Universo chiamato Giano.

L’energia del Demiurgo.

Il Demiurgo è formato da energia spaziale atomica chiamata Etere (materia oscura), tra il terzo e il quarto livello di densità. Inoltre, tra gli spazi dell’energia spaziale atomica sono presenti altri quattro tipi di energia: l’energia *temporale* non-atomica, l’energia spazio-*temporale* intensificata non-atomica, l’energia *temporale* concentrata non-atomica, l’energia spazio-*temporale* non-atomica.

Il Demiurgo e le sue onde di energia.

Il Demiurgo (Giano) diffonde nell’universo (Nuit) un flusso continuo di onde di energia, sotto forma di reticolo (*Maya*). In tale flusso è presente l’energia spaziale atomica, l’energia *temporale* non-atomica e l’energia spazio-*temporale* non-atomica.

N.B. – Nel tempo dell’universo non-manifesto il Demiurgo viene riassorbito.

Il Guardiano della Soglia

Nel Nulla di Naxyr (Nuith intesa come Nulla), il Padrone di tutte le forme – il Grande Illusore della Forma – non era ancora formato... Porta del Vuoto, passaggio tra la non-vita e la vita. Egli venne chiamato “Thrum” e ciò accadde nell’Eone 0 di Vaar. In seguito, nell’Eone I di Luhn, venne conosciuto come “Maugan”, nell’Eone II di Harn come “Yog-Sothoth” e nell’Eone III di Vadha è noto come “Noormah”. Egli è sulla Soglia e parte della Soglia, il suo volto è una congerie di Globi iridescenti che orbitano l’uno attorno all’altro.

N.B. – Nel tempo dell’universo non-manifesto il Guardiano della Soglia viene riassorbito.

Le Divinità

Comparazione tra i nomi delle Divinità in rapporto ai primi quattro Eoni universali: gli Dei dell’Aria (Sovrani Primigeni) in

relazione all'Eone 0, gli Dei del Fuoco (Vecchi Ctoni) in rapporto all'Eone I, gli Dei dell'Acqua (Profondi) in relazione all'Eone II, gli Dei della Terra (Figli Divini) in rapporto all'Eone III di Vadha.

I nomi delle Divinità in corrispondenza ai primi quattro Eoni universali.

Infinito nulla: Muhuh, Nethon, Naxyr, Nouxa.

Manifestazione dell'Infinito nulla: Muhu, Naton, Naryx, Noua.

Il Caos Primordiale Protoplasmico: Vaar, Ahsor, Azathoth, Amanxa.

Il Signore Universale: Seguirha, Axhar, Shub-Niggurath, Niiranthem.

Il Messaggero: Zed, Thron, Nyarlathotep, Xiarpha.

Il Signore Oscuro: Harn, Exeton, Cthulhu, Fhlivaorh.

Il Signore della Vendetta: Luhn, Eiton, Hastur, Phardox.

Il Signore del Profondo: Ahiguirha Nodens, Nuhram, Moorham.

La Conciliazione

Nell'Eone 0 di Vaar l'universo era vuoto, ma il vuoto non era vuoto, era il Vuoto di Naxyr, era un Vuoto fatto di un grande mare nero, pieno di masse oscure fluide che si muovevano di continuo... gli Oscuri, gli Dei, erano e non-erano, essi nuotavano silenti nelle Acque informi della Tenebra. Gli Dei erano ciechi, la luce era una non-luce, la vita era una non-vita. Tutto esisteva e non-esisteva... il Caos regnava, ma non il caos nel senso del "disordine", bensì un Caos ordinato, era questo il Dominio 0, era questa l'Attenzione Anteriore. Ancora non si era generato nulla in questa fase dell'universo. Poi qualcosa accadde... avvenne la Conciliazione tra le sei energie dell'universo e così nacque l'Eone I di Luhn.

N.B. – Il Caos ordinato non deve essere confuso con il Caos Primordiale Protoplasmico.

L'Eone I di Luhn.

Nell'Eone I di Luhn regnava l'equilibrio e l'universo iniziò a popolarsi di stelle, pianeti e altro ancora... l'universo era di una straordinaria bellezza, pregno di un'energia creativa senza eguali. Sui pianeti vi erano quattro Domini, i primi tre relativi a tre Regni: della Prima, della Seconda e della Terza Attenzione. Il primo Regno era costituito di energia spaziale, il secondo di energia *temporale* e il terzo di energia spazio-*temporale*. Il quarto Dominio, invece, non era un Regno e corrispondeva alla Quarta Attenzione... le emanazioni di *proto-energia* dell'Aquila che tutto compenetrano.

Nell'Eone I di Luhn, i primi tre Domini erano rappresentati da tre Alberi, gli Alberi della Vita, immagini simboliche della struttura energetica di un pianeta. Ogni pianeta era costituito da una dimensione materiale avvolta da un piano fluidico e su di esso sedici strati *energetici* disposti come quelli di una cipolla. Inoltre, ogni pianeta possedeva – sopra i sedici strati *energetici* – uno strato super-*energetico* E ancora, ogni pianeta possedeva una dimensione materiale con sedici strati *energetici*, in relazione agli altri due Alberi della Vita. Infine, in ciascuno dei tre Alberi della Vita era inserito un Albero della Morte, l'Abisso... dentro ogni pianeta – ai tre livelli dell'energia di morte – era presente una dimensione *energetica*.

La struttura energetica dei pianeti.

Ogni pianeta – costituito di energia atomica – viene irradiato dal "GAMU" (Luce bianca) diffuso nell'universo, un'energia spaziale di vita – *sottile* non-atomica – che crea, addensandosi sui pianeti, il piano fluidico con irradiazione energetica (aura). Inoltre, ogni pianeta possiede nel suo centro un globo di energia spaziale di vita – *sottile* non-atomica – proiettato dal Dio Padre Supremo... globo che genera, sopra il piano fluidico, sedici strati *energetici*. E ancora, ogni pianeta possiede, sopra i sedici strati *energetici*, un 'velo' super-*energetico* – *sottile* non-atomico – di energia spaziale di vita (Aoùr bianca), generato da interazioni energetiche all'interno del "GAMP" (Grande Agente Magico Planetario). Infine, ogni pianeta possiede nel suo interno una

dimensione di energia spaziale di morte – *sottile* non-atomica – analoga al concetto di Yog-Sothoth... tredici Globi iridescenti che orbitano l'uno attorno all'altro.

Ogni pianeta possiede nel suo centro un globo di energia spaziale di vita e di morte – densa atomica e *sottile* non-atomica – proiettato dal Demiurgo... globo che diffonde la sua energia sotto forma di reticolo e che è costituito da materia oscura e in cui è presente la Luce nera. Inoltre, nel globo è pure presente la Luce connettiva. Infine, nel globo è anche presente l'energia *temporale* non-atomica, l'energia spazio-*temporale* intensificata non-atomica, l'energia *temporale* concentrata non-atomica e l'energia spazio-*temporale* non-atomica.

Ogni pianeta detiene tra gli spazi vuoti dell'energia spaziale atomica l'energia *temporale* e spazio-*temporale* – non-atomiche di vita – che si manifestano, ognuna, in forma materiale e *sottile* (strutturata) con una dimensione materiale e sedici strati *energetici*. Inoltre, la dimensione materiale di energia *temporale* possiede nel suo interno una dimensione *sottile* di energia *temporale* – non-atomica di morte – e ciò in egual misura per la dimensione materiale di energia spazio-*temporale*.

Ogni pianeta è compenetrato dalla *proto-energia* per quanto riguarda la sua fisicità spaziale (atomica), *temporale* (non-atomica) e spazio-*temporale* (non-atomica). Inoltre è compenetrato dalla *proto-energia* per quanto concerne la dimensione *sottile* (non-atomica) *temporale* e la dimensione *sottile* (non-atomica) spazio-*temporale*.

Il crollo della Conciliazione

E venne il 'Giorno': cinque miliardi e mezzo di anni fa si verificò il crollo della Conciliazione che segnò la fine dell'Eone I di Luhn e l'inizio dell'Eone II di Harn... e sui pianeti avvenne il grande sconvolgimento che generò un'alterazione nel Secondo Dominio e un cambiamento nel Terzo.

Le mutazioni dei Domini.

Con il crollo della Conciliazione si passò da Quattro a tre Domini: il Primo Dominio rimase inalterato, il Secondo e il Terzo vennero unificati in uno solo e il Quarto, nominalmente, divenne il Terzo.

Il Regno della Seconda Attenzione venne privato dell'Abisso (Albero della Morte *temporale*), costituito da una dimensione divisa in tredici settori, cioè composta da tredici 'globi'. I primi dodici 'globi' assieme agli alleati *temporali* vennero trasferiti, materializzandosi, al posto dei tredici "settori-globi" dell'Abisso (Albero della Morte spazio-*temporale*) del Regno della Terza Attenzione e questi ultimi assieme agli alleati spazio-*temporali* ascesero in superficie, rendendolo simile a un arido deserto (zona sulfurea). Di conseguenza, il Regno della Terza Attenzione con i sedici strati *energetici*, gli esseri magici spazio-*temporali* e gli alleati spazio-*temporali* si trasferì – per sovrapposizione – nel Regno della Prima Attenzione, senza interferire con esso. Infine, il tredicesimo "settore-globo" dell'Abisso del Regno della Seconda Attenzione con agli alleati *temporali* si trasferì in una nuova area di emanazioni dell'Aquila. Qui, il "settore-globo" con i suoi alleati *temporali* perse la caratteristica aliena (*proto-energia* cupa e sfrigolante), si materializzò e divenne un mondo. Inoltre, gli esseri paralleli *temporali* (esseri *inorganici* dello stesso sesso delle loro controparti organiche) passarono in questo mondo.

Il Secondo Dominio.

Il crollo della Conciliazione determinò un Secondo Dominio costituito da cinque Regni: il Regno della Seconda, della Terza, della Zero, della Quarta e della Quinta Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione venne privato dell'Abisso e divenne un mondo soggettivo, ossia che si configura rispetto all'esperienza di ogni singolo individuo. In questo Regno vivono gli alleati (enti con corpi *temporali* conglobati da *proto-energia*).

Il Regno dell'Attenzione Zero venne concretizzato – al posto dell'Abisso del Regno della Terza Attenzione – in dodici mondi fisici (sei in riferimento all'elemento acqua e sei in riferimento all'elemento fuoco) che vennero divisi, principalmente, in due

dimensioni materiali. In questo Regno vivono gli alleati (enti 'acquei' e 'ignei' con corpi *temporali* conglobati da *proto-energia* aliena).

Il Regno della Terza Attenzione venne desertificato a causa dell'emersione del suo Abisso con i suoi alleati sulla superficie. In questo Regno vivono gli alleati (enti con corpi spazio-*temporali* conglobati da *proto-energia*).

Il Regno della Quarta Attenzione venne concretizzato in un mondo fisico (in rapporto all'elemento aria). In questo Regno vivono gli alleati (enti 'aerei' con corpi *temporali* conglobati da *proto-energia*) e gli "esseri paralleli" (esseri con corpi *temporali* conglobati da *proto-energia*).

Il Regno della Quinta Attenzione venne posto in essere per trasferimento del Regno della Terza Attenzione nel Regno della Prima Attenzione. Tale mondo – avvolto da sedici strati *energetici* – si sovrappone al mondo della Prima Attenzione... un mondo che non interferisce perché privo dell'Abisso, ma oggettivo grazie alla presenza di una Grande Cupola che lo stabilizza. In questo Regno vivono gli esseri magici (enti con corpi spazio-*temporali* conglobati da *proto-energia*) e gli alleati (enti con corpi *temporali* conglobati da *proto-energia*).

N.B. – Gli alleati presenti nel Regno della Quinta Attenzione sono quelli che sono stati generati dopo il 'trasferimento'.

3

La Terra

Con il crollo della Conciliazione sorse l'Eone II di Harn e nello spazio infinito con stelle e pianeti il tempo trascorse... passò un miliardo di anni e poi, laggiù, un punto luminoso, una massa di materia incandescente che diffondeva tutto attorno il calore più intenso, la creazione di un nuovo mondo era in atto.

La Terra

Si è detto che l'Universo è il Macrocosmo e che l'uomo è il microcosmo, il riflesso del Macrocosmo. E che tutto quello che si trova nell'universo si ritrova nell'uomo... ma per essere più settoriali, il Macrocosmo è la Terra perché tutto quello che si trova nella madre Terra si riproduce nell'uomo.

La costituzione della Terra

Quando la Terra – energia atomica – era in formazione venne conglobata, come ogni altro essere vivente, da una bolla di *proto-energia*, costituita da una grandissima fascia che produsse bolle di *proto-energia* in rapporto alla vita organica e *inorganica*. È questa la Quinta Attenzione. E nel Regno della Prima Attenzione nacque

la vita e così pure negli altri cinque Regni – energia non-atomica *temporale* e spazio-*temporale* – che non interferirono con il Primo, grazie alla barriera della percezione... le emanazioni dell'Aquila, quelle isolate dalla Prima Attenzione per percepire il mondo quotidiano. Infine, all'interno della Terra si formò un nucleo privo di carica energetica, il mondo dei sogni della Terra. È questa l'Attenzione del Sogno.

Il Grande Agente Magico Terrestre.

Il Grande Agente Magico Universale (Suthoth) è la forza in espansione, un flusso costante di onde di energia (Luce bianca) *elettro-magnetiche* che si diffondono nell'universo e che sulla Terra diventano il Grande Agente Magico Terrestre (G.A.M.T.) Esso, addensandosi sulla Terra, genera il piano fluidico che emana un'irradiazione energetica chiamata "Aura". Inoltre, il "GAMT" genera sulla Terra un riflesso di se stesso, costituito da immagini fantasmagoriche prive di carica energetica.

All'interno della Terra è presente il Grande Agente Magico Sub-Terrestre (G.A.M.S.-T.) bianco (e. *e.-m.*) e nero (e. *e.-m.* c.); entrambi, addensandosi, generano un'energia fluida e un riflesso di se stessi, privo di carica energetica.

Sulla Terra è presente il Grande Agente Magico Terreste (G.A.M.T.) luminoso (*aoùr* bianca) e oscuro (*aoùr* nera) che, addensandosi, generano un'energia fluida e un riflesso di se stessi, privo di carica energetica.

Le manifestazioni del Guardiano della Soglia.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello planetario energetico – come emanazione di Yog-Sothoth universale, cioè come il Tredicesimo Guardiano, Umr-al-Tawil, il passaggio tra l'essere (pieno) e il non-essere (vuoto), tra il manifesto (forma) e il non-manifesto (non-forma).

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello planetario sub-terrestre – come "Colui che è sulla Soglia e parte della Soglia", ossia come il Guardiano dell'Abisso, Yog-Sothoth, il Demone Costrittore.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello planetario terrestre – come proiezione diretta del Guardiano dell'Abisso, ossia sotto l'aspetto di tredici Globi trasparenti (privi di carica), i Tredici Globi di Yog-Sothoth.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello del "GAMT" riflesso della Terra – come proiezione riflessa dei Tredici Globi di Yog-Sothoth.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello del "GAMT" riflesso dell'uomo – come proiezione riflessa dei Tredici Globi di Yog-Sothoth.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello della pietra cristallina – come proiezione riflessa dei Tredici Globi di Yog-Sothoth, ossia come il demone Choronzon. Ma se il demone esce dalla "Pietra della Visione" si materializza.

N.B. – Il Guardiano della Soglia è presente, oltre nel Regno della Prima Attenzione, anche negli altri cinque Regni: Quinto, (un Guardiano), Terzo (un Guardiano), Zero (due Guardiani), Quarto (un Guardiano), Secondo (un Guardiano).

I cinque Serpenti.

All'interno della Terra sono presenti cinque nuclei di energia non-atomica, tra il terzo e il quarto livello di densità. Il primo è il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1) che si colloca nella Bassa California (città di San Quentin), il secondo è il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) che si colloca in Iraq, il terzo è il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3) che si colloca in Iraq, il quarto è il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6) che si colloca in Italia (città di Trieste), il quinto è il Serpente Nero d'Etere (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) che si colloca in Iraq.

I sedici centri di forza.

All'interno della Terra sono presenti sedici centri di energia non-atomica, tra il terzo e il quarto livello di densità: otto sono principali e otto secondari.

Il primo centro si trova ove è situata la città di Madras (India), il secondo ove è situata la città di Herat (Afghanistan), il terzo

ove è situata la città di Sajn Shana (Mongolia), il quarto ove è situata la città del Cairo (Egitto), il quinto ove è situata una montagna sommersa dal mare a circa cento miglia dalle coste della regione andina (Perù), il sesto ove è situata la città di Trieste (Italia), il settimo ove è situata la valle di Baten El Ghoul (Iraq), l'ottavo ove è situata la città di San Quentin (Bassa California).

N.B. – Per quanto concerne gli otto centri secondari, essi non sono ancora stati localizzati.

I ventiquattro meridiani.

All'interno della Terra sono presenti ventiquattro meridiani, in essi scorre l'energia vitale. Dodici sono positivi (maschili) e dodici negativi (femminili). Essi si organizzano in 2.400 punti (1.200 per parte).

I settantadue punti di convergenza energetica.

All'interno della Terra sono presenti settantadue punti di convergenza energetica che determinano un reticolo su cui scorre l'energia generativa. Tale reticolo interagisce con il campo di forza elettro-magnetico della Terra.

Le nove Porte.

All'interno della Terra sono presenti nove dimensioni *sottili* – come la dimensione dell'Abisso – che sono abitate da entità *sottili*. A queste dimensioni si accede per mezzo di nove Porte dimensionali: sette si dispongono alla circonferenza (ogni 15°, da est a sud), l'ottava si colloca al centro e la nona è divisa in sette settori che si dispongono alla circonferenza (ogni 15°, da ovest a nord).

Nelle prime sette dimensioni *sottili* – nel lato sinistro della Terra – vi sono sette tipi di entità positive: Maestri Invisibili (Hastur), Demone Costrittore (Yog-Sothoth), Dio-Pesce (Dogon), Dio Occulto (Nuhram), Signore Oscuro (Cthulhu), Uomo-Dio (Nyarlathotep), Dio Supremo (Shub-Niggurath).

Nell'ottava dimensione *sottile* – al centro della Terra – vi è un'entità positiva: Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre).

Nella nona dimensione *sottile* – nel lato destro della Terra – vi sono dieci tipi di entità negative: Larve, Fantasmi, Spettri, Gnomi, Ondine, Silfidi (maschile "Silfo"), Salamandre, Succube (maschile "Incubo"), Demoni, Cani della ragione.

In definitiva, le dimensioni sono quindici considerando che i sette settori sono delle dimensioni e non solo, il settore degli Spiriti Elementari (Gnomi, Ondine, Silfidi, Salamandre) è a sua volta diviso in quattro sotto-settori e pertanto le dimensioni sono in tutto diciotto. Tali dimensioni corrispondono al piano fluidico, alla dimensione dell'Abisso e ai sedici strati energetici e ciò vuol significare che all'interno della Terra vi sono sedici dimensioni corrispondenti ai sedici strati energetici, più una dimensione in relazione al piano fluidico e la dimensione dell'Abisso.

N.B. – Dal 22 dicembre 2012 le entità negative presenti nei sette settori della nona dimensione *sottile* sono state eliminate dall'Arca dell'Alleanza Celeste, a parte i dieci enti-matrice che rimasero nei settori.

Osservazione.

Gli enti-matrice presenti nelle nove dimensioni sono enti-archetipi della Terra ed è interessante osservare che il Maestro Invisibile (Angelo-Demone Custode) è di due tipi: alchemico e naturale. Il primo si collega alla concezione di Hastur come Stella alchemica per un certo numero di uomini, mentre il secondo si collega alla concezione dell'Uomo della Terra (Adamo ed Eva) come Stella naturale per la maggior parte degli uomini. Inoltre, il Dio-Pesce venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'Uomo Divino (Giano) e dalla Donna Divina (Diana) e questi ultimi vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'Uomo-Donna Divini (Iutmah-Ixsar). Infine, il Dio Assoluto venne mutato, il 22 dicembre 2012, divenendo la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre).

Il decadimento della Terra

Con la fine di Atlantide, avvenuta circa tredicimila anni fa, ebbe termine l'Età dell'Oro... il Tempo degli Dei era terminato

e la Terra subì un processo di decadimento, manifestando sette Eoni terrestri.

Eone I di Arun.

Il primo decadimento della Terra si ebbe, circa 13.000 anni fa, con l'avvento dell'Età Intermedia – collocata tra l'Età dell'Oro e l'Età dell'Argento – a cui venne attribuito l'Eone I di Arun (dal 10.888 a.C., al 10.000 a.C.), caratterizzato dal Culto dei Post-Dei. In questa Età, la bolla di *proto-energia* della Terra – costituita da una grandissima fascia – si ampliò, acquisendo fasce con vita *inorganica* e fasce di sola struttura. Inoltre, un campo di forza – contenente un nucleo energetico – che seguiva il Cavaliere dello Spazio entrò in collisione con l'aura del globo fluidico della Terra. Il nucleo energetico del campo di forza fece decadere (livello del Gas) il globo fluidico e fece decadere (a livello di carica) la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre), mentre il campo di forza fece decadere (livello del Gas) l'aura. Infine, il Serpente Giallo di Terra terrestre si agglutinò nel centro ombelicale del pianeta, la Luce connettiva irradiata sulla Terra si ridusse e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

Eone II di Lanthos e Eone III di Lejthos.

La fine dell'Età Intermedia causò il secondo decadimento della Terra che si verificò, circa 12.000 anni fa, con l'avvento dell'Età dell'Argento a cui venne attribuito l'Eone II di Lanthos (dal 10.000 a.C., all'8041 a.C.) e l'Eone III di Lejthos (dall'8041 a.C., al 6082 a.C.), caratterizzati dal Culto dei Semi-Dei. In questa Età, la bolla di *proto-energia* della Terra si ampliò, acquisendo fasce con vita *inorganica* e fasce di sola struttura. Inoltre, il nucleo energetico del campo di forza fece decadere (livello della Luce Perpetua) il globo fluidico della Terra e fece decadere (a livello di carica) la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre), mentre il campo di forza fece decadere (livello della Luce Perpetua) l'aura. Infine, il Serpente Bianco d'Aria terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta, la Luce connettiva irradiata sulla Terra si ridusse e la consapevolezza della Terra diminuì di potere.

Eone IV di Ramar, Eone V di An, Eone VI di Iside, Eone VII di Osiride.

La fine dell'Età dell'Argento produsse il terzo decadimento della Terra che si ebbe, circa 8.000 anni fa, con l'avvento dell'Età Oscura a cui venne attribuito l'Eone IV di Ramar (dal 6082 a.C., al 3761 a.C.), caratterizzato dal Culto degli Eroi (Uomini). A seguire, l'Eone V di An (dal 3761 a.C., al 2210 a.C.), l'Eone VI di Iside (dal 2210 a.C., al 50 a.C.), l'Eone VII di Osiride (dal 50 a.C., al 1904 d.C.), caratterizzati dai Culti degli uomini. In questa Età, la bolla di *proto-energia* della Terra si ampliò, acquisendo fasce con vita *inorganica* e fasce di sola struttura. A questo punto, la Terra si trovò ad avere – oltre la grandissima fascia organica-*inorganica* – altre sette fasce *inorganiche* e quaranta di sola forma. Inoltre, il nucleo energetico del campo di forza fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) il globo fluidico e fece decadere (a livello di carica) la Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre) che divenne il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre), mentre il campo di forza fece decadere (livello dell'Opera al Bianco) l'aura. E ancora, il Serpente Blu d'Acqua terrestre si agglutinò nel centro genitale del pianeta, la Luce connettiva irradiata sulla Terra si ridusse definitivamente e la consapevolezza della Terra diminuì di potere. Infine, circa 6.000 anni fa, il Serpente Rosso di Fuoco terrestre si agglutinò nel centro basale del pianeta.

La vita nei Regni della Terra.

I tre decadimenti della Terra, verificatisi in cinquemila anni, produssero un ampliamento della sua bolla di *proto-energia*, fino a farle acquisire quarantotto fasce per un totale di cinquantatré Regni e di sessantaquattro mondi, poiché il Regno dell'Attenzione Zero è costituito da dodici mondi.

Nel Primo Regno della grandissima fascia troviamo l'uomo (regno umano) e altre forme di vita organica (regno animale e vegetale) e inorganica (regno minerale). In pratica, nel regno umano i terrestri possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di globo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è collocato

all'altezza del centro cardiaco; nel regno animale gli animali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di bozzolo, sono coscienti e il loro *punto di unione* è posto all'altezza del centro ombelicale; nel regno vegetale le piante possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di guscio, sono consapevoli e il loro *punto di unione* è collocato in basso, in relazione al centro genitale; nel regno minerale (inorganico) i minerali possiedono una bolla di *proto-energia* a forma di vaso, non sono consapevoli e non possiedono il *punto di unione*.

Nei cinque Regni *inorganici* della grandissima fascia e nei sette Regni *inorganici* delle sette grandi fasce *inorganiche* si trovano solo entità *inorganiche* che possiedono bolle di *proto-energia* chiamate 'ricettacoli', sono consapevoli e il loro *punto di unione* è dislocato a seconda del tipo di entità.

Nei quaranta Regni di sola forma delle quaranta grandi fasce si trovano soltanto configurazioni di energia inanimata chiamate 'recipienti' perché prive di consapevolezza.

Osservazione.

Nelle grandi fasce della Terra 'fluiscono' tre tipi di entità: luminose (bianche), oscure (nere) e scintillanti (dorate). Il primo tipo si colloca in relazione alla *proto-energia* di luce bianca (il lato luminoso del *potere*), il secondo si colloca in rapporto alla *proto-energia* di luce nera (il lato oscuro del *potere*) e il terzo si colloca in rapporto alla *proto-energia* di luce dorata (l'aspetto attivo del *potere*). E dato che le fasce della Terra sono formate dalle emanazioni che provengono dall'Aquila, tali entità possono muoversi, liberamente, nell'intero universo di *proto-energia*.

La rigenerazione della Terra

Come vi è una caduta così vi deve essere una restaurazione, disse l'Oracolo... e la Terra manifestò tre Eoni terrestri.

Eone VIII di Horus, Eone IX di Maat, aspetto introduttivo del Mahon X di Horus-Maat.

La prima rigenerazione della Terra si verificò nel 1904 con il ritorno dell'Età Intermedia – situata tra l'Età Oscura e l'Età del Platino ancor più splendente – comprendente il ritorno dell'Età dell'Argento (1904-1982), dell'Età dell'Oro (1982-1999) e dell'Età dell'Oro ancor più splendente (1999-2000). A questa Età venne attribuito l'Eone VIII di Horus (1904-2000), l'Eone IX di Maat (1982-2000) e l'aspetto introduttivo del Mahon di Horus-Maat (1990-2000), caratterizzati dal Culto dei Thelemiti, dal Culto degli Agapeici e dal Culto dei Draconiani (secondo tipo). In questa Età, nel 1979, venne attivato l'*Umbilicus Mundi*, il centro di forza della Terra analogo al centro ombelicale. Poi, tra il 1981 e il 1982, vennero emessi sulla Terra i primi quindici *kala* (emissioni energetiche). Inoltre, nel 1989 venne attivato il *Cor Mundi*, il centro di forza della Terra analogo al centro cardiaco. E ancora, nel 1994, venne Risvegliato il Serpente di Fuoco della Terra per mezzo dello scatenamento di un forte terremoto in California. Infine, nel 1997, il Cavaliere dello Spazio (cometa Hale-Bopp) assieme a un campo di forza ("Il Compagno") contenente un nucleo energetico fece ritorno per incominciare a operare la rigenerazione della Terra. Il campo di forza trasmutò l'aura della Terra (fino a livello del Gas) che, a sua volta, generò l'entità Angelo-Aquila, mentre il nucleo energetico – presente sull'aura – rimase in sospensione.

Osservazione.

Il Culto dei Draconiani del secondo tipo (vedasi il *Dizionario esoterico*) ebbe inizio il 20 marzo 1990 e durò fino al 20 marzo 2000, ossia per tutto il periodo riguardante il ritorno dell'Età dell'Oro e dell'Oro ancor più splendente; quindi, si originò un terzo tipo di Draconiani relativi alla pratica della magia naturale-alchemica.

Mahon X di Horus-Maat.

La seconda rigenerazione della Terra si verificò nel 2000 con l'avvento dell'Età del Platino ancor più splendente a cui viene attribuito il Mahon di Horus-Maat (dal 2000 fino alla fine

dei Tempi), caratterizzato dal Culto dei pre-Argoniani e degli Argoniani. In questa Età, nel 2000, venne emesso sulla Terra il sedicesimo *kala* (emissione energetica). Poi, nel 2012, avvenne la riequilibrazione del verme infernale della Terra. Inoltre, nel 2012, il nucleo energetico del campo di forza penetrò l'aura e dopo aver raggiunto il globo fluidico si scisse in due frammenti. Il primo frammento mutò il globo fluidico (fino alla Condizione all'Oro) e così l'aura si trasmutò (fino alla Condizione all'Oro) e l'Angelo-Aquila si trasformò nell'entità Horus-Maat. Il secondo frammento mutò il Dio Assoluto (Azathoth sub-terrestre) nella Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre). Infine, la consapevolezza della Terra aumentò di potere.

N.B. – Il Culto dei pre-Argoniani comprende un arco di tempo che va dal 22 dicembre 1999 al 20 marzo 2000, ma prosegue fino al momento della mutazione finale della bolla di *proto-energia* della Terra.

Osservazione.

Rispetto al processo di decadimento della Terra, avvenuto in circa tredicimila anni, sorprende la rapidità con cui la Terra ha intrapreso il processo di rigenerazione. In effetti, il procedimento *à rebours* avrebbe dovuto fermarsi – come prima tappa – a livello della Luce Perpetua (Età dell'Argento), ma invece il processo del globo fluidico della Terra, del Dio Assoluto, dell'Angelo-Aquila e della consapevolezza della Terra, continuò fino alla Condizione all'Oro (Età dell'Oro). Però, la mutazione dell'aura della Terra giunse fino a livello del Gas (Età Intermedia), pertanto la mutazione del globo fluidico non poteva fermarsi a livello della Luce Perpetua… doveva continuare fino alla Condizione all'Oro. Tutto ciò conferma l'apporto tecnologico da parte di una razza extraterrestre (da noi conosciuta come i "Bellatrixiani"), al fine d'imprimere un'accelerazione alla mutazione della Terra.

La rigenerazione completa della Terra.

Per completare la rigenerazione totale della Terra dovrebbero manifestarsi ancora dodici mutazioni.

L'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre con l'attivazione dei quattordici centri di forza non ancora attivati, il Risveglio del Serpente d'Acqua terrestre e la sua Ascesa, la riconnessione parziale della Terra con la Luce connettiva dell'universo, la mutazione della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra, il Risveglio del Serpente d'Aria terrestre e la sua Ascesa, la riconnessione parziale della Terra con la Luce connettiva dell'universo, la mutazione della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra, l'Attivazione del Serpente di Terra terrestre, la riconnessione totale della Terra con la Luce connettiva dell'universo, la mutazione finale della bolla di *proto-energia* a forma sferica della Terra.

Tutte queste mutazioni, seguendo la *via lunga* (via naturale), comporterebbero la "messa a terra" degli influssi magici dell'Età del Platino ancor più splendente e del Mahon di Horus-Maat, ma prenderebbero un tempo di circa mille anni, ossia fino all'anno tremila. Dato che la sola *via breve* (via alchemica) non può essere percorsa perché troppo rapida e quindi pericolosa, venne intrapresa la *via media* (naturale-alchemica).

Le mutazioni naturali-alchemiche della Terra

Nove sono le mutazioni naturali-alchemiche della Terra, sette si sono realizzate, mentre le ultime due devono ancora realizzarsi.

La prima mutazione naturale-alchemica della Terra.

La prima mutazione naturale-alchemica della Terra venne fatta l'1 gennaio 2012.

L'Arca dell'Alleanza Celeste realizzò il Tubo del potere, un campo di forza tra il terzo e il quarto livello di densità la cui funzione è quella di creare una struttura – reticolo energetico – all'interno del campo elettro-magnetico della Terra, allo scopo di riequilibrarlo e di mantenerlo compatto ed equilibrato.

N.B. – Il Tubo del potere è costituito di *theerium* platinato intensificato con *theerium* liquido azzurro intensificato.

Osservazione.

L'Arca dell'Alleanza Celeste creò, contemporaneamente, la stessa struttura energetica sul campo elettro-magnetico di poco più di centosettanta milioni di terrestri (compresi noi).

La seconda mutazione naturale-alchemica della Terra.

La seconda mutazione naturale-alchemica della Terra venne attuata nel periodo intercorso fra il 14 e il 22 di dicembre 2012.

Subito dopo l'inabissamento di Atlantide, su un lembo di terra (isola di Tenerife) che ne costituisce uno dei frammenti, Hastur e Cthulhu, due dèi sopravvissuti alla catastrofe, evocarono vicino alla sommità della Montagna Sacra (Monte Teide) un'entità – la Guardiana della Montagna – per darle il compito di custodire il Fuoco Primigenio (Ygsarill), un'energia costituita di Aoùr.

Il 14 dicembre 2012 si manifestò la Porta-Ente (Guardiana-Ygsarill) e l'Ente della Porta dorata schiuse la Nona Porta del di Sotto... fece affluire sulla superficie terrestre, nell'arco di sette giorni, le entità negative presenti nei sette settori della dimensione *sottile*. A parte i dieci enti-matrice che rimasero nei settori, tutte le altre entità vennero eliminate dall'Arca dell'Alleanza Celeste. All'ottavo giorno l'Ente-Ygsarill si fuse con la Porta dorata e mutò d'aspetto: da distruttivo a costruttivo, assumendo una nuova impronta. Infine, al nono giorno l'Ygsarill venne mutato dall'Arca dell'Alleanza Celeste: da energia naturale *sottile* (Aoùr) a energia alchemica tra il terzo e il quarto livello di densità.

N.B. – L'Ygsarill venne mutato in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

La terza mutazione naturale-alchemica della Terra.

La terza mutazione naturale-alchemica della Terra venne fatta nel periodo intercorso fra il 22 gennaio 2014 e l'11 gennaio 2016.

Con l'avvento dell'Eone VII di Osiride il Demiurgo terrestre Giano, un globo composto di molteplici energie che risiede al centro della Terra e che diffonde nel pianeta la sua energia sotto

forma di reticolo (Matrice), subì un decadimento... rimase privo della conoscenza del suo lato luminoso (Luce connettiva) e divenne il Demiurgo terrestre Yahvéh.

Il 22 gennaio 2014 – in rapporto al Mahon di Horus-Maat – il Demiurgo terrestre Yahvéh (globo-reticolo) ricevette dall'Arca dell'Alleanza Celeste un nuovo imprinting (quello della gioia), simboleggiato dall'immagine dell'Uomo Nuovo... un uomo con le gambe e le braccia aperte a forma di X.

Il 13 maggio 2014 il Demiurgo terrestre Yahvéh, riacquistò la conoscenza – grazie all'Arca dell'Alleanza Celeste – del suo lato luminoso (Luce connettiva) e ridivenne il Demiurgo terrestre Giano. Automaticamente, l'*informazione* si diffuse su tutta la Matrice (Reticolo) e il Demiurgo terrestre poté riconciliarsi con il Demiurgo universale.

Il 20 maggio 2014 la Macchina del Programma Universale inviò nella Matrice due tipi di energia alchemica, allo scopo di riprogrammarla: la prima forma di energia apparve come "polvere di stelle" che si appoggiò sulla superficie della Matrice, mentre la seconda apparve come un "fluido azzurro" che penetrò al suo interno. Infine, l'*informazione* della riprogrammazione raggiunse il Demiurgo terrestre Giano.

L'11 gennaio 2016 l'Arca dell'Alleanza Celeste fece entrare i cristallini (polvere di stelle) nella Matrice, al fine di formare un Reticolo alchemico, interno a quello naturale, e in esso il liquido (fluido azzurro). In questo modo si venne a creare una Matrice naturale-alchemica. Infine, l'*informazione* della realizzazione della Matrice naturale-alchemica venne trasmessa al Demiurgo terrestre Giano.

N.B. – La "polvere di stelle" è costituita di Luce sfolgorante cristallina, mentre il "fluido azzurro" è fatto di Luce sfolgorante fluida-cristallina.

Osservazione.

In merito al nuovo imprinting constatiamo che l'autentico imprinting-immagine – in rapporto al Mahon di Horus-Maat – è dato da un uomo e da una donna che manifestano la loro felicità.

Pertanto, i bambini concepiti dal 22 gennaio 2014 nascono con l'imprinting della gioia.

Inoltre, in merito alla Macchina del Programma Universale constatiamo che è grande quanto un satellite e che è in grado di svolgere molteplici funzioni: è una specie di computer super intelligente capace di auto-programmarsi e di programmare ogni cosa. Essa venne costruita dalla Grande Civiltà di Ox, la Prima Grande Razza (Oxiana) appartenente alla Grande Nebulosa di Andromeda e che governa il Superammasso Locale (Laniakea) di cui la nostra Galassia fa parte.

Infine, in merito al Reticolo-Matrice naturale constatiamo che divenendo un Reticolo-Matrice naturale-alchemico diviene più forte e più stabile. Nella parte alchemica del Reticolo-Matrice circolano dei dati (informazioni) che interagiscono con la parte naturale dello stesso.

La quarta mutazione naturale-alchemica della Terra.

La quarta mutazione naturale-alchemica della terra venne fatta il 29 agosto 2014.

Poco prima della fine dell'Età dell'Argento, i Giganti crearono due enti di energia naturale a forma di anello e li misero attorno alla Terra, un duplice anello di energia avente lo scopo di regolare l'equilibrio energetico del pianeta, in previsione dell'avvento dell'Età Oscura. Il duplice anello di energia – a forma di X – è composto di quattro parti: le prime due collegano due punti del pianeta e così pure le altre due. Il primo anello era costituito da due Serpenti Verdi d'Acqua (Chran e Fhr) in cui l'energia fluiva in senso antiorario, mentre il secondo anello era costituito da due Serpenti Rossi di Fuoco (Pnagfy e Horat) in cui l'energia fluiva in senso orario. In seguito, nel 1904, i Bellatrixiani inserirono una zona atemporale al centro della Terra e sull'entrata della zona misero un ente-guardiano, a custodire l'energia alchemica in essa contenuta.

Il 29 agosto 2014 l'Arca dell'Alleanza Celeste dischiuse la zona atemporale e liberò l'ente-guardiano e l'energia alchemica... l'energia si unì ai quattro Serpenti, assumendone la forma ed

eliminandone la sostanza. Così nacque il Marchio della Grande Bestia 666 che diffuse, come il Sole, la sua energia sulla Terra, in armonia con l'Età del Platino ancor più splendente.

N.B. – L'ente-guardiano rappresenta il Toro Rosso Behemoth, la Grande Bestia 666, mentre l'energia alchemica rappresenta il Marchio della Bestia, un'energia – *theerium* liquido rosso – che per sua stessa specificità può essere identificata nell'immagine di un Drago Rosso.

Osservazione.

Il Marchio della Grande Bestia 666 è costituito da una X inscritta in un cerchio: il cerchio rappresenta la totalità, mentre la X rappresenta la "luce vivente", la più semplice espressione delle radiazioni luminose e divergenti emanate da un unico fuoco centrale. Nel centro del cerchio si concentra l'energia e non a caso la circonferenza con il punto al centro simboleggia il Sole. Dal centro di questa circonferenza si dipartono quattro raggi che formano una "X", pertanto il Marchio della Grande Bestia 666 è un simbolo solare.

La quinta mutazione naturale-alchemica della Terra.

La quinta mutazione naturale-alchemica della Terra venne fatta il 29 gennaio 2016.

I Typhoniani, circa quattro miliardi e mezzo di anni fa, si stabilirono su un altro pianeta – presso la stella Betelgeuse nella costellazione di Orione – che chiamarono Kruich. Lì costruirono la Porta del Sole, uno strumento a forma di Porta (due colonne sormontate da un portale) capace di irradiare energie nell'universo.

Il 29 gennaio 2016 la Porta del Sole fece affluire sulla Terra, tramite la Porta atemporale conosciuta come il Triangolo delle Bermuda, la Luce connettiva alchemica (energia atomica continua alchemica). Tale irraggiamento durò due giorni e coinvolse tutto il pianeta e ogni sua forma di vita. Infine, l'Arca dell'Alleanza Celeste creò sulla Terra una struttura energetica reticolare avente la funzione di far scorrere nella 'struttura' la corrente di Luce connettiva alchemica, al fine di organizzarla.

N.B. – La funzione della Luce connettiva alchemica è di portare un rinnovamento energetico alla Terra e a tutte le sue forme di vita.

La sesta mutazione naturale-alchemica della Terra.

La sesta mutazione naturale-alchemica della Terra venne fatta il 4 aprile 2016.

La riconciliazione – maggio 2014 – tra il Demiurgo terrestre Giano e il Demiurgo universale Giano portò alla riconciliazione del Dio Celeste (Hadit invisibile universale) con il Dio terreno (Hadit invisibile sub-terrestre).

Il 4 aprile 2016 il Dio Celeste inviò sulla Terra un ente (privo di carica) con relativo flusso che si riversò sul pianeta. Subito dopo, il Dio terreno registrò l'allineamento (riconciliazione) con il Dio Celeste.

N.B. – Dal 22 dicembre 2012 il Dio terreno (Hadit invisibile sub-terrestre) è contenuto nella Dea Assoluta (Nuith sub-terrestre).

La settima mutazione naturale-alchemica della Terra.

La settima mutazione naturale-alchemica della Terra venne realizzata nel periodo intercorso fra il 27 luglio 1997 e il 18 marzo 2022.

Ci vollero quasi venticinque anni per realizzare il Cristallo Bianco di Carstmhar, ovvero il Diamante Bianco, la Gemma di Luce sfolgorante cristallina (intensificata).

Il 18 marzo 2022 l'Arca dell'Alleanza Celeste diede l'input al Cristallo Bianco di Carstmhar ed esso liberò, all'interno della bolla di *proto-energia* della Terra, la Luce sfolgorante cristallina... e si generò una *struttura*.

L'ottava mutazione naturale-alchemica della Terra.

L'ottava mutazione naturale-alchemica della Terra è in attesa di compiersi ed è stata preparata nel periodo intercorso fra il 15 gennaio 2013 e il 14 maggio 2024.

La "fine dei tempi", caratterizzata da una serie di accadimenti catastrofici, comincerà nel "giorno di SAThANK" – "il giorno

del Ragnarok" – che segnerà l'inizio del giubileo nero ("Giubileo dell'Abisso") e un fortissimo terremoto si scatenerà nella Bassa California.

Nel "giorno di SAThANK" l'Azionatore, un campo di forza (intento oscuro) a forma sferica attiverà il Potere oscuro di Sat*h*ank che, a sua volta, stimolerà l'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre. In simultanea, l'Arca dell'Alleanza Celeste genererà un "suono silente" che produrrà lo scatenamento di un fortissimo terremoto nella Bassa California... e le fiere della terra – entità ctonie bestiali – si manifesteranno sulla superficie terrestre.

N.B. – L'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre determina l'attivazione di tutti i sedici centri di forza terrestri.

La nona mutazione naturale-alchemica della Terra.

La nona mutazione naturale-alchemica della Terra è in attesa di compiersi ed è stata preparata tramite l'attuazione di due "sotto-programmi": il primo venne realizzato nel periodo intercorso fra il 12 maggio 1982 e il 6 maggio 2021, mentre il secondo fra il 9 giugno 1982 e il 22 settembre 2012.

La formula del Gran Dragone Scarlatto è data da un preciso "programma", costituito da due "sotto-programmi", in cui il tempo e lo spazio si fondono in un *continuum*, il prodursi dell'evento... l'emersione delle otto isole di Argonia.

Il Dragone Rosso, tramite la Guardiana del Tridente, darà l'*input* al Tridente affinché emetta delle onde vibrazionali che faranno emergere un'isola nell'oceano Pacifico. Poi il Dragone Rosso, tramite l'Angelo della Morte, darà l'*input* all'Arma da Guerra affinché emetta un Raggio di Luce arcuato che colpirà il Simbolo Segreto e un fortissimo terremoto provocherà l'emersione di sette isole nell'oceano Atlantico. Infine, l'azione del Serpente di Platino (Raggio di Luce arcuato) determinerà la riconnessione completa della Terra con la Luce connettiva dell'universo e la mutazione totale della bolla di *proto-energia* del pianeta.

N.B. – L'emersione delle otto isole di Argonia segue uno schema temporale in cui emerge per prima l'ottava e in seguito le altre sette.

Osservazione.

Il Dragone Rosso (Xhiin) è un ente costituito per la sua metà destra di energia non-atomica naturale (*aoùr*) e per la sua metà sinistra di energia non-atomica alchemica (Luce sfolgorante cristallina). Esso si trova nel Tempio di Argonia che è costituito della sua stessa energia e che è situato nel cielo, sopra l'oceano Atlantico, più esattamente nella posizione prevista per l'emersione della quarta isola – quella centrale – del Gran Dragone Scarlatto.

La Guardiana del Tridente è un'entità di *theerium* platinato intensificato che impugna un tridente platinato della sua stessa energia, mentre il Tridente è uno strumento (Sigillo di energia) dei Lomariani che si trova nelle profondità dell'oceano Pacifico.

L'Angelo della Morte (Nah-Al) è un'entità kruichiana che porta al centro del petto un Sigillo rosso in cui è contenuto l'*iter* esecutivo riguardante l'Arma da Guerra. Tale entità è costituita di *proto-energia* platinata intensificata di color nero con *theerium* platinato intensificato di color nero, contenente la *proto-energia* liquida nera intensificata con il *theerium* liquido nero intensificato.

L'Arma da Guerra è uno strumento di origine roachiana che venne nascosto in un'isola (Long Island). Essa è uno strumento che emette dei Raggi di Luce di *theerium* platinato intensificato capaci di penetrare la materia solida e di farla esplodere.

Il Simbolo Segreto è un campo di forza di *theerium* platinato intensificato che si trova nel centro basale della Terra, situato nella Bassa California.

4

L’Uomo

All’interno dell’uomo è contenuta tutta la storia dell’universo con i Misteri e le Leggi che lo regolano, poiché l’universo è stato creato per l’uomo e l’uomo per la Natura... e così venne il tempo in cui i Lomariani decisero di creare l’uomo della Terra, partendo dalla semplice cellula e poi avanti fino ad arrivare a una forma di vita vegetale che si evolse in forma animale e infine in forma umana.

L’uomo

L’uomo è costituito da un corpo, da un’anima e da uno spirito. Egli possiede una struttura energetica e una bolla di *proto-energia*. Poi, nel cervello dell’uomo è presente un mondo interiore (Primo Dominio interiore), ossia un micro-universo materiale interiore che contiene un altro micro-universo materiale interiore. Inoltre, sono presenti sedici mondi (Secondo Dominio interiore), quindi un gruppo di sette mondi *inorganici* e altri quaranta di sola forma. Infine, nel cervello dell’uomo è presente il mondo dei sogni e nel cervelletto si trova l’inconscio (personale e collettivo).

Il corpo, l’anima e lo spirito

Il corpo e l'anima dell'uomo sono energeticamente connessi, tanto che in caso di morte viene meno il forte *magnetismo* che li tiene uniti e lo spirito, registrando l'evento, entra nell'anima poco prima che si stacchi dal corpo.

Il corpo dell'uomo.

Il corpo dell'uomo è un organismo vivente costituito da ossa, organi interni, muscoli e pelle... e tutti questi, a loro volta, sono fatti di cellule.

Il cervello dell'uomo è l'organo base per la generazione del pensiero, grazie all'attività elettro-chimica del cervello la mente si affina tramite il 'capire' (conoscenza teorica) e la consapevolezza si amplia tramite il 'comprendere' (esperienza diretta).

Osservazione.

I 'rifiuti' dell'uomo – energie istintuali, emozionali e mentali – fluiscono nella proiezione diretta del Guardiano dell'Abisso che si manifesta sotto l'aspetto di tredici Globi trasparenti, ossia i Tredici Globi di Yog-Sothoth, tredici 'gusci' sterili (privi di carica).

L'anima dell'uomo.

L'anima dell'uomo, nota nella scienza arcana come "il corpo fluidico", è un rivestimento di energia *sottile* (c. *e.-m.* 3 a 3) di colore bianco, attaccato magneticamente al corpo fisico.

L'anima dell'uomo irradia la sua energia fino a circa trenta centimetri dal corpo fisico, creando un campo di forza ovale noto come "aura".

N.B. – I bambini concepiti dal 22 dicembre 2012 possiedono un nuovo corpo fluidico (c. *e.* 6) che può vivere fino a mille anni e, ovviamente, hanno una nuova aura.

Lo spirito dell'uomo.

Lo spirito dell'uomo è la coscienza (io), energia *sottile* (c. *e.-m.* intensificata 3 a 3) avvolta da involucro trasparente (c. *e.-m.*

intensificata 3 a 3) di forma sferica. Al centro della coscienza risiede l'Io superiore (scintilla primordiale), privo di carica energetica.

La coscienza risiede nel cervello (nella ghiandola pineale) dell'uomo e viene offuscata dai veli dell'ego.

N.B. – I bambini concepiti dal 22 dicembre 2012 possiedono una nuova coscienza che può vivere fino a mille anni, un'energia *sottile* (c. *e.* 6) che contiene l'Io superiore (privo di carica) e che è avvolta da un involucro trasparente (c. *e.* 6).

Il mondo dei sogni

Il mondo dei sogni dell'uomo si colloca nel cervello e quando l'uomo dorme, la sua coscienza si trasferisce in questo mondo, assumendo il corpo di sogno. La coscienza, in questo stato, viene ottenebrata dal mondo dei sogni.

Il mondo dei sogni.

Il mondo dei sogni – nucleo privo di carica energetica – è un "regno interiore" *sottile* costituito da materia di sogno che, allo stato energetico, si manifesta di colore bianco. Esso contiene un micro-mondo dei sogni. Inoltre, collegati al mondo dei sogni, vi sono dei piani di esistenza positivi in cui sono presenti delle entità consapevoli indipendenti e dei piani di non-esistenza negativi in cui dimora il demone Choronzon, il verme dell'inferno. Infine, il mondo dei sogni è una porta d'accesso per i sessantaquattro mondi interiori.

N.B. – I sogni comuni sono situazioni di vita, immagini prive di carica energetica che vengono generate dal cervello durante il sonno, e gli esseri presenti nei sogni possiedono pensieri propri, generati dalla coscienza del sognatore.

Osservazione.

Il Guardiano della Soglia si manifesta – a livello del mondo dei sogni dell'uomo – come tredici piani di non-esistenza, 'gusci' sterili (privi di carica) in cui fluiscono gli squilibri emozionali

dell'uomo. In essi si trova l'energia del Serpente Nero, si trova Yog-Sothoth (involucro privo di carica con energia) e si trova Choronzon (manifestazione putrida di Yog-Sothoth).

I livelli del mondo dei sogni.

Nel mondo dei sogni troviamo due livelli del sogno passivo e tre livelli del sogno attivo. Il primo livello (statico) del sogno passivo è quello in cui ci si trova a contemplare un'immagine statica, mentre il secondo livello (dinamico) è quello in cui si osserva un evento mentre questo si svolge. Invece, il primo livello (superficiale) del sogno attivo è quello in cui si entra in azione, si è parte attiva del sogno, mentre il secondo livello (intermedio) è identico al primo con l'unica differenza che al risveglio si ha solo un vago ricordo del sogno; infine, il terzo livello (profondo) è identico al primo con la differenza che al risveglio non ci si ricorda del sogno, esso emergerà nei giorni successivi a livello intermedio e poi a livello superficiale.

L'inconscio personale e quello collettivo

La parte posteriore del cervello dell'uomo, conosciuta come "cervelletto" è un'importante regione dell'encefalo, quindi è un elemento del cosiddetto sistema nervoso centrale… ma è anche il luogo dove si svolge l'attività cerebrale inconscia.

L'inconscio personale e l'inconscio collettivo.

L'inconscio è un "regno interiore" *sottile* diviso in due parti: la parte superficiale è definita "inconscio personale" e la parte profonda è definita "inconscio collettivo".

L'inconscio personale deriva da esperienze e acquisizioni personali e i suoi contenuti sono i "complessi a tonalità affettiva" che costituiscono ciò che viene definito "ombra". Inoltre, dentro l'inconscio personale si trova la Luce nera (Velo nero).

L'inconscio collettivo è innato ed è identico per tutti e i suoi contenuti sono gli "archetipi". Inoltre, dentro l'inconscio collettivo si trova la Luce bianca, cioè il "GAMI" (Grande Agente Magico

Interiore) che proietta nell'emisfero destro del cervello un riflesso di se stesso, costituito da immagini fantasmagoriche – archetipi riflessi – prive di carica energetica.

Le tre parti dell'inconscio collettivo.

L'inconscio collettivo è diviso in tre parti: il lato destro, il centro e il lato sinistro.

Nel lato destro dell'inconscio collettivo dell'uomo vi sono sette archetipi positivi: il Vecchio Saggio (Horus, o Lucifero), il Male Assoluto (Apophis, o Pazuzu), il Dio-Pesce (Sebek, o Oannes), il Dio del Profondo (Amoun-Ra), il Signore Oscuro (Osiride), l'Uomo-Dio (Ra), l'Anima-Animus (Shu e Tefnut, o Satan).

Nel centro dell'inconscio collettivo dell'uomo vi è il Dio Assoluto (Azathoth).

Nel lato sinistro dell'inconscio collettivo dell'uomo vi sono dieci archetipi negativi: Larva, Fantasma, Spettro (di colore verde per l'uomo e azzurro per la donna), Gnomo, Ondina, Silfide, Salamandra, Succuba, Demone, Cane della Ragione.

N.B. – L'archetipo del Vecchio Saggio corrisponde alla Stella (Khabs) che può essere naturale (Uomo della Terra) o alchemica (Horus o Lucifero).

Osservazione.

L'archetipo del Dio-Pesce (Sebek, o Oannes) venne sostituito, il 21 marzo 1999, dall'archetipo dell'Uomo Divino (Pan-satiro) e dall'archetipo della Donna Divina (Ecate-ninfa) e questi due vennero sostituiti, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo dell'Uomo-Donna Divini (Yutmah-Ixsar). Inoltre, l'archetipo del Dio Assoluto (Azathoth) venne sostituito, il 22 dicembre 2012, dall'archetipo della Dea Assoluta (Nuith). E pertanto i bambini concepiti dal 22 dicembre 2012 hanno in sé due nuovi archetipi: l'Uomo-Donna Divini (Yutmah-Ixsar) e la Dea Assoluta (Nuith).

La struttura energetica

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo sono presenti delle energie non-atomiche, tra il terzo e il quarto livello di densità, che formano una struttura energetica: i 'serpenti', i centri di forza, i meridiani, i punti di convergenza energetica, i punti principali, i centri di raduno energetici, le zone in cui scorre l'energia vitale, i centri vitali nella donna o nell'uomo.

N.B. – Il termine "*sottile*" viene usato in modo generico o per intendere a quale livello si trova l'energia.

I cinque 'serpenti'.

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo sono presenti cinque nuclei di energia: il Serpente Rosso di Fuoco (c. *e.-m.* 2 a 1) nella zona basale inferiore, il Serpente Nero d'Etere (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2) nella zona basale superiore, il Serpente Blu d'Acqua (c. *e.-m.* 1 a 2) nella zona genitale inferiore, il Serpente Bianco d'Aria (c. *e.-m.* 3 a 3) nella zona genitale superiore, il Serpente Giallo di Terra (c. *e.* 6) nella zona ombelicale.

I diciotto centri di forza.

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo sono presenti diciotto centri di forza: due superiori, otto principali e otto secondari.

I due centri superiori si collocano sopra la testa dell'uomo e sono collegati energeticamente con gli otto centri principali.

Gli otto centri principali: centro basale, genitale, ombelicale, cardiaco, laringeo, occipitale, frontale, coronale.

Gli otto centri secondari: centro dell'occhio destro e di quello sinistro, della costola destra e di quella sinistra, della mano destra e di quella sinistra, del piede destro e di quello sinistro.

I ventiquattro meridiani.

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo vi sono ventiquattro meridiani, in essi scorre l'energia vitale. Dodici (positivi) si trovano nella parte destra del corpo e dodici (negativi) nella parte sinistra. Essi si organizzano in 2.400 punti (1.200 per parte).

I settantadue punti di convergenza energetica.

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo vi sono settantadue punti di convergenza energetica che generano un reticolo su cui scorre l'energia generativa. Tale reticolo interagisce con il campo di forza elettro-magnetico dell'uomo.

I sei punti principali.

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo vi sono sei punti principali: sentire, parlare, ragione, intuizione, sapere, udire.

Il sentire, ossia sapere qualcosa senza il minimo dubbio, si trova nel centro cardiaco; il parlare, ovvero formulare i pensieri sotto forma di suono, si trova al centro della gola; la ragione, cioè formulare correttamente i pensieri, si trova al centro della fronte; l'intuizione, ovvero conoscere istantaneamente, si trova sulla cima della testa; il sapere, cioè la conoscenza silenziosa, si trova alla base della nuca; l'udire, ossia ricevere la conoscenza silenziosa, si trova nelle orecchie.

I quattordici centri di raduno energetici.

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo vi sono quattordici centri di raduno in cui si accumula la memoria: collo, spalle (scapole), schiena (colonna vertebrale), costole (petto), braccia (bicipiti), avambracci, cosce e polpacci.

Le nove zone in cui fluisce l'energia vitale.

Nell'anatomia *sottile* dell'uomo sono presenti nove zone in cui fluisce l'energia vitale: collo, petto, braccia, spina dorsale, addome, inguine, gambe.

I sette centri vitali nella donna o i sei nell'uomo.

Nell'anatomia *sottile* della donna e dell'uomo sono presenti dei centri vitali: sette nella donna e sei nell'uomo.

Il primo centro vitale si trova nella zona intorno all'utero e alle ovaie, il secondo nella zona del fegato e della cistifellea, il terzo su pancreas e milza, il quarto sul rene destro e ghiandola surrenale destra, il quinto sul rene sinistro e ghiandola surrenale sinistra, il sesto sul punto incavo alla base del collo, il settimo sulla sommità

del capo.

La bolla di proto-energia

La bolla di *proto-energia* congloba il corpo dell'uomo ed è costituita da quarantotto fasce di emanazioni, una di esse è la più importante: la grande fascia organica-*inorganica*. All'interno di tale fascia sono presenti sei Regni (Primo, Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto). Poi vi sono sette fasce *inorganiche* e quaranta di sola struttura, a ognuna di queste fasce corrisponde un Regno. Inoltre, all'interno della bolla (nella ghiandola pituitaria) vi è un nucleo luminoso, la consapevolezza B. Infine, situato dentro la bolla, a fior di superficie, vi è il *punto di unione* e sulla bolla sono presenti 2.400 punti di cui cinquantatré corrispondono a Regni interi.

La bolla di proto-energia e la consapevolezza B.

La bolla di *proto-energia* dell'uomo viene *vista* dai veggenti come un globo bianco con braccia laterali, molto più grande di un corpo umano, simile a una sfera luminosa che si estende fino a circa un metro dal corpo fisico. Questa forma è costituita da miliardi di filamenti non accesi, una bolla che contiene un nucleo luminoso – consapevolezza B – che la fa sembrare brillante, ma che in realtà è opaca.

Il punto di unione.

Solo una piccola zona della bolla di *proto-energia* viene illuminata da un *punto* d'intenso splendore – grande quanto una palla da tennis e circondato da un alone luminoso – situato all'interno della bolla, a fior di superficie e a una cinquantina di centimetri dalla punta della scapola destra di ogni uomo. Su di esso convergono migliaia di filamenti accesi, provenienti dalle emanazioni dell'Aquila che, attraversandolo, lo rendono luminoso e che accendono i corrispettivi filamenti all'interno della bolla, fornendo così la percezione del mondo che conosciamo. Se il *punto* d'intenso splendore viene spostato in un'altra posizione,

esso viene attraversato da un altro insieme di filamenti *proto-energetici* e fornisce altre percezioni, diverse da quella della vita di tutti i giorni. Di conseguenza, tale *punto* ha la funzione di regolare la percezione dell'uomo e per tale motivo è conosciuto come "il punto dove si mette assieme la percezione", il *punto di unione*.

Le posizioni del punto di unione.

L'uomo possiede una bolla bianca di *proto-energia*, a forma sferica, il cui *punto di unione* si trova – a tergo – nella posizione nota come "ragione", all'altezza del centro cardiaco inferiore.

L'Eroe possiede una bolla bianca di *proto-energia*, a forma ovale, il cui *punto di unione* si trova – a tergo – nella posizione conosciuta come "ragione acuta", all'altezza del centro cardiaco superiore.

Il Semi-Dio possiede una bolla verde di *proto-energia*, a forma di lapide (si estende fino a circa venti centimetri), il cui *punto di unione* si trova – a tergo – nella posizione nota come "spietatezza", all'altezza del centro della gola inferiore.

Il Pre-Dio possiede una bolla ambrata di *proto-energia*, a forma di lapide compressa (si estende fino a una distanza di circa dieci centimetri), il cui *punto di unione* si trova – a tergo – nella posizione nota come "spietatezza acuta", all'altezza del centro della gola superiore.

Il Dio inferiore possiede una bolla nera di *proto-energia*, a forma umana (si estende fino a circa due millimetri), il cui *punto di unione* si trova – a tergo – nella posizione conosciuta come "intuizione", all'altezza del centro frontale inferiore.

Il Dio intermedio possiede una bolla nera di *proto-energia*, a forma umana, il cui *punto di unione* si trova – a tergo – nella posizione nota come "conoscenza silenziosa", all'altezza del centro occipitale superiore.

Il Dio superiore possiede una bolla nera di *proto-energia*, a forma umana, il cui *punto di unione* si trova – al centro – nella posizione conosciuta come "centrum", all'altezza del centro coronale.

N.B. – Il *punto di unione* del Dio superiore si trova all'altezza del centro coronale, ma al di sotto della posizione nota come "libertà totale".

I tre punti fondamentali della bolla di proto-energia.

Sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo sono presenti tre *punti* fondamentali che vengono attivati, spontaneamente, dal *punto di unione*. Essi sono: ragione, sogno, dormiveglia.

Nel lato destro della bolla di *proto-energia* dell'uomo troviamo la posizione nota come "ragione"... quando il *punto di unione* è fissato in questa posizione, l'uomo si trova in stato di veglia; invece, quando il *punto di unione* si sposta verso sinistra – pur rimanendo nella parte destra della bolla – e si fissa nella posizione conosciuta come il "mondo dei sogni", l'uomo sperimenta i sogni. Talvolta accade che l'uomo entri in stato di dormiveglia e ciò significa che il *punto di unione* si è fissato nella posizione nota come "dormiveglia", che si trova più avanti (più a sinistra) rispetto la posizione conosciuta come "ragione" e prima di quella nota come il "mondo dei sogni".

I sei punti principali della bolla di proto-energia.

Sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo sono presenti sei punti principali che corrispondono a certe zone del corpo fisico. Essi sono: *intento, volontà, forza, udire, percepire* (o impropriamente *sognare*) e *vedere*.

L'*intento* è collegato direttamente a tutti gli altri punti e corrisponde alla zona dell'ombelico. La *forza* corrisponde alla zona sotto l'ombelico e la *volontà* alla zona sopra l'ombelico. Tramite questi tre punti si esprime l'*intento*, un'energia emanata dalla regione ombelicale attraverso un'apertura ("breccia") sulla bolla.

Il *vedere* consente di 'osservare' la *proto-energia* e di entrare in contatto con esseri magici. Esso corrisponde alla zona del fianco destro.

Il *percepire* consente di 'sentire' le emanazioni come una pressione e di accedere ai Regni esterni e interni. Esso corrisponde

alla zona del fianco sinistro.

L'*udire* consente di 'percepire' le fibre di *proto-energia* come un boato e di 'percepire' la voce dell'*intento*. Esso corrisponde alla zona della punta dello sterno.

N.B. – Il punto chiamato "*intento*" è inteso come l'unione della *forza* e della *volontà* nel suo aspetto risultante, cioè *amore*, pertanto trattasi di *intento* totale.

I quattordici centri di raduno energetici.

Sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono quattordici centri di raduno energetici in cui si accumula la consapevolezza e la percezione: collo, spalle (scapole), schiena (spina dorsale), costole (petto), braccia (bicipiti), avambracci, cosce e polpacci.

I sette centri sulla bolla di proto-energia della donna o i sei su quella dell'uomo.

Sulla bolla di *proto-energia* della donna e su quella dell'uomo sono presenti dei centri di raduno energetici in cui si concentra l'*intento*: sette nella donna e sei nell'uomo.

Il primo centro di raduno si trova nella zona intorno all'utero e alle ovaie, il secondo nella zona del fegato e della cistifellea; il terzo su pancreas e milza; il quarto sul rene destro e ghiandola surrenale destra; il quinto sul rene sinistro e ghiandola surrenale sinistra, il sesto sul punto incavo alla base del collo; il settimo sulla sommità del capo.

L'uomo Ixlan e la donna Ixlan

L'Aquila concede la vita a tutti gli esseri viventi; essa dona la consapevolezza B e la bolla di *proto-energia*, ma al momento della morte di ogni essere le consuma, cioè si riprende quello che aveva donato ma maggiorato: la consapevolezza B arricchita delle esperienze di vita. Però, ogni essere ha il potere di disobbedire al richiamo della morte e di conquistare l'immortalità... e per farlo, l'Aquila ha creato l'Ixlan, un essere duplice che appare in coppia, maschio e femmina. Un uomo duplice, una donna duplice sono

tali perché sono anime duplici ("esseri gemelli"), in altre parole due anime che sono null'altro che anime con la stessa impronta, a differenza delle anime solitarie. Quest'ultime per poter ottenere la *libertà totale*, cioè l'immortalità, devono essere guidate dalle superiori anime duplici.

L'uomo Ixlan è la donna Ixlan sono delle persone dotate di una straordinaria energia, infatti, gli uomini comuni hanno una bolla di *proto-energia* divisa in due parti, mentre gli "Ixlan" hanno una bolla di *proto-energia* divisa in quattro sezioni (quadriforcuti), in tre sezioni (triforcuti) e in tre-quattro sezioni (tri-quadriforcuti).

L'Ixlan.

Il termine "Ixlan" designa il capo di un gruppo di guerrieri, ossia una persona – uomo o donna – che grazie alla propria straordinaria capacità energetica è responsabile del destino del suo gruppo, la guida ideale (capo naturale) nella vita dei guerrieri.

L'uomo Ixlan, in qualità d'intermediario, incanala il sapere direttamente dalla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito* e la trasmette ai suoi compagni. Inoltre, egli ha la responsabilità di fornire ai suoi allievi ciò che i maghi chiamano "la possibilità minima", ovverosia la consapevolezza-percettiva della propria connessione – anello di collegamento – con la conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

L'uomo Ixlan è un maestro perfetto, dotato di resistenza e fermezza, che porta la sobrietà; invece, la donna Ixlan porta l'innovazione. Egli, nella sua funzione di capo-guerriero, deve comportarsi nel modo più efficiente e impeccabile, dato che non gli è possibile pianificare razionalmente il corso delle sue azioni... corso che viene deciso dall'*intento dell'infinito*.

L'affiliazione al mondo della magia comporta l'aver fiducia nell'uomo Ixlan, cioè nell'imparare a fidarsi totalmente dell'Ixlan e accettarlo senza riserve. Se non si ha fiducia nell'Ixlan non c'è la possibilità di svuotare la propria vita dai 'rifiuti' e quindi di essere liberi.

Le regole degli Ixlan.

Nell'Età del Platino gli dèi della prima civiltà di Lomar appartenevano a un'unica categoria: gli *artisti*. A quel tempo, vigeva la regola originale dell'Ixlan tri-quadriforcuto.

Nell'Età dell'Oro ancor più splendente e nell'Età dell'Oro, gli dèi delle antiche civiltà – Iperborea, Mu, Lemuria e Atlantide – si dividevano in tre categorie: i *potenti*, i *sognatori* e i *cacciatori*. A quel tempo vigevano le tre regole per i tre tipi di Ixlan, che venivano riconosciuti per delle qualità specifiche.

All'inizio dell'Età Intermedia si costituì un gruppo di nove "potenti" che usò la regola dell'Ixlan tri-quadriforcuto come vigeva nell'Età dell'Oro. Qualche tempo dopo, si costituirono anche le altre due categorie (*cacciatori* e *sognatori*) che usarono le regole – Ixlan quadriforcuto e Ixlan triforcuto – come riadattate e trasmesse dall'Aquila ai veggenti. Entrambi i due tipi di Ixlan venivano riconosciuti in relazione alle caratteristiche delle loro bolle (a forma di lapide compressa) di *proto-energia*.

Nell'Età dell'Argento le due regole – Ixlan quadriforcuto e Ixlan triforcuto – vennero riadattate e trasmesse dall'Aquila ai veggenti in relazione alle caratteristiche delle bolle (a forma di lapide) dei due tipi di Ixlan.

Nell'Età Oscura le due regole – Ixlan quadriforcuto e Ixlan triforcuto – vennero riadattate e trasmesse dall'Aquila ai veggenti in rapporto alle caratteristiche delle bolle (a forma di sfera) dei due tipi di Ixlan.

Nell'Età del Platino ancor più splendente è in essere la regola originale dell'Ixlan tri-quadriforcuto dell'Età del Platino, ma dato che tale Età è ancor più splendente viene attribuita, in modo più specifico, la regola mista dell'Ixlan tri-quadriforcuto.

N.B. – I nove *potenti* non ebbero una linea di discendenza... di loro rimase solo un vago ricordo e così nacque la leggenda dei Nove Ignoti, i Nove Immortali.

La regola mista dell'Ixlan tri-quadriforcuto.

L'Ixlan tri-quadriforcuto, il capo di un gruppo di *cacciatori*, *sognatori* e *artisti* (o *giocatori*), appare in coppia (maschio e femmina). Egli ha per compagni quattro donne e quattro uomini.

L’uomo Ixlan tri-quadriforcuto rappresenta il centro.

La donna Ixlan tri-quadriforcuta rappresenta il sud e una donna *artista* il nord.

Un uomo *cacciatore* rappresenta l’ovest, una donna *cacciatrice* il nord e una donna *cacciatrice* il sud; oppure l’inverso: una donna *cacciatrice* rappresenta l’ovest, un uomo *cacciatore* il nord e una uomo *cacciatore* il sud.

Una donna *sognatrice* rappresenta l’est, un uomo *sognatore* il nord e un uomo *sognatore* il sud; oppure l’inverso: un uomo *sognatore* rappresenta l’est, una donna *sognatrice* il nord e una donna *sognatrice* il sud.

Pertanto, l’uomo e la donna Ixlan tri-quadriforcuti, assieme alle quattro donne e ai tre uomini, compongono un gruppo di nove persone.

N.B. – Gli Ixlan tri-quadriforcuti hanno una bolla di *proto-energia* divisa in tre-quattro comparti, poiché una delle linee che divide le sezioni non è ben definita.

Osservazione.

La regola mista dell’Ixlan tri-quadriforcuto ci mostra una particolare immagine: un asse al centro di una circonferenza. L’asse è formato da tre persone: un *artista* e due *artiste*. L’arco di destra (situato rispetto la Terra) è formato da tre persone: un *cacciatore* e due *cacciatrici*, oppure l’inverso. L’arco di sinistra (situato rispetto la Terra) è formato da tre persone: una *sognatrice* e due *sognatori*, oppure l’inverso.

La Morte

La morte è la nemesi della vita... la fine della vita.

Che cosa accade al momento della morte di un individuo? S’innesca un processo duplice: uno riguarda il Primo Dominio (Regno della Prima Attenzione), l’altro riguarda il Terzo Dominio (Quinta Attenzione).

La morte nel Primo Dominio.

Al momento della morte di un uomo l'aura del corpo fluidico si spegne e la coscienza, contenuta nella ghiandola pineale, passa nel corpo fluidico che si stacca dal corpo fisico, poiché viene a mancare il forte *magnetismo* che li tiene uniti. Poi, si stacca dal corpo fisico lo Spettro grigio (proiezione diretta) e l'Ombra nera (proiezione riflessa) e inizia il processo di decomposizione del corpo fisico che genera i vermi e il processo di decomposizione del corpo fluidico che genera le 'larve'. Quando il corpo fluidico ha raggiunto un certo grado di decomposizione, la coscienza esce da quest'ultimo, s'invola verso l'alto si amplia e si disgrega. Tutte le fasi di questo processo avvengono sul nostro piano d'esistenza, poiché è andata persa la conoscenza del "Regno dei morti".

N.B. – Le antiche civiltà possedevano la conoscenza del "Regno dei morti" e il defunto era consapevole del viaggio che lo attendeva.

Osservazione.

Lo Spettro dell'uomo mantiene la memoria di quando questi era in vita e dopo un lungo periodo di tempo subisce il processo di disgregazione. Esso appare di colore grigio e la sua formazione è dovuta all'esteriorizzazione dell'ego che risiede nella ghiandola pituitaria.

L'Ombra dell'uomo mantiene la memoria di quando questi era in vita e dopo un lungo periodo di tempo si disgrega. Essa appare nera e la sua manifestazione è dovuta all'esteriorizzazione dell'Ombra, quell'archetipo che risiede nell'inconscio personale.

Il regno dei Morti.

Le antiche civiltà possedevano la conoscenza dell'ultimo viaggio che il morto doveva intraprendere... viaggio che poteva fare da solo o accompagnato da una guida spirituale.

Il defunto accedeva nel Regno infernale (nona dimensione) e il corpo fluidico subiva il processo di disgregazione (seconda morte), generando le 'larve'. La coscienza liberata dall'involucro disgregato si recava nel Tunnel nero (seconda dimensione) che

conduceva alla Luce dissolvente (ottava dimensione), e lì veniva dissolta (terza morte).

La morte nel Terzo Dominio.

Al momento della morte di un uomo il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* si spegne e la bolla si sfalda perché la fenditura sulla bolla – all'altezza dell'ombelico – viene spaccata dalla forza rotante. La consapevolezza B, nucleo luminoso di *proto-energia* contenuta nella ghiandola pituitaria, s'involа verso l'alto, si amplia e si disgrega.

N.B. – La bolla di *proto-energia* e la consapevolezza B vengono consumate dalle emanazioni dell'Aquila.

Osservazione.

Nelle emanazioni dell'Aquila è presente una doppia energia impersonale che si manifesta in due aspetti: l'aspetto circolare (volontà) e l'aspetto rotante (forza). E l'Aquila distribuisce la vita tramite la forza circolare che si presenta come degli anelli iridescenti azzurri, mentre dà la morte tramite la forza rotante che si presenta come dei globi di fuoco. Queste due forze colpiscono incessantemente le bolle di *proto-energia* di tutti gli esseri viventi e quando la forza rotante le colpisce più forte di quella circolare l'equilibrio è spezzato, e subentra la morte, infatti, sulla bolla dell'uomo esiste una fenditura – all'altezza dell'ombelico – che viene aperta, al momento della morte, dalla forza rotante; la bolla crolla e le emanazioni interne, così liberate, si scaricano inondandola.

Parte Seconda

La Magia in pratica

5

L’apprendista

Abbiamo scelto d’intraprendere il cammino della via magica oppure siamo stati scelti? Questa è la domanda che nasce nella mente dell’uomo che percorre la ‘via’… arriverà il giorno che scoprirà che il Potere universale ha “bussato alla sua porta” e lo ha reclamato come futuro apprendista. È questo il primo nocciolo fondamentale (nocciolo-*intento*), ciò che viene definito come il “tocco dell’*intento*”. A questo punto, l’uomo capirà come l’*intento dell’infinito* ha creato, in un attimo, un *edificio* – catena completa di eventi – davanti a lui e lo ha costretto a entrarvi. Allora, un’altra domanda sorgerà: “Ma perché proprio io?”. La risposta è che la decisione di scegliere proprio lui rientra nei disegni del Potere universale, nessuno può discernere i disegni del Potere universale. Ma quando si è stati scelti, non si può fare nulla per interrompere l’attuazione di tale disegno.

L’apprendista

Quando un uomo è pronto a ricevere la conoscenza magica varca la “soglia dell’iniziazione” e diventa un *neophita* (“nuova pianta”), colui che nasce a nuova vita. A suo beneficio, disporrà di un maestro che svolgerà due funzioni: quella d’insegnante e

quella di benefattore. Ma le due funzioni potranno anche essere ripartite tra due maestri. L'insegnante è un uomo di sapere che fornisce tutte le spiegazioni riguardanti l'insegnamento, mentre il benefattore è un uomo di potere che pone in diretto contatto con l'ignoto senza fornire alcuna spiegazione.

Le parole-chiave della Magia

Quattro sono le parole-chiave della Magia: Volere, Sapere, Osare, Parlare.

Volere, Sapere, Osare, Parlare.

Il primo atto dell'apprendista è quello di Volere, cioè di voler apprendere la conoscenza magica, Si può dire che per diventare un apprendista bisogna avere la 'vocazione', ovverosia la naturale predisposizione alla Magia. È un dono del Potere universale che viene dato al momento della nascita di un uomo. Esiste, però, un'altra possibilità, quella di venire scelti ad un certo momento della propria vita, sebbene non si abbia la vocazione.

Il secondo atto dell'apprendista è quello di Sapere, ossia di apprendere la conoscenza magica e ciò avviene tramite lo studio della *philosphia perennis* e le spiegazioni di un maestro. Si può dire che l'intenso studio apre la mente dell'apprendista, la affina... lo sforzo di 'capire' (conoscenza teorica) determina lo sviluppo evolutivo della mente.

Il terzo atto dell'apprendista è quello di Osare, cioè di mettere in pratica quello che ha appreso. Si può dire che l'esperienza personale accresce la consapevolezza dell'apprendista, la amplia... lo sforzo di 'comprende' (conoscenza pratica) genera lo sviluppo evolutivo della consapevolezza.

Il quarto atto dell'apprendista è quello di Parlare, ovverosia di manifestare ciò che ha appreso e sperimentato. Si può dire che la rivisitazione della "scienza magica" consolida l'acquisizione dell'apprendista, ossia la rende stabile e durevole... lo sforzo di 'ricapitolare' ("rivedere il fare") sancisce la conclusione dello sviluppo dell'apprendista.

N.B. – Per *philosphia perennis* intendo lo studio analitico dei veri testi di Magia e qui mi riferisco ai ventisette libri (chiave 0-26, cioè 31 – 4) da me pubblicati.

I preliminari dell'apprendista

I preliminari dell'apprendista riguardano il lavoro svolto dal novizio che si esplica su due livelli: durante il giorno e durante la notte. Di giorno, il novizio deve acquisire i cinque attributi di base e deve riconoscere i propri difetti; inoltre, deve ottenere il controllo sul corpo, sulla psiche e sulla mente. Di notte, invece, deve interferire sui propri sogni. Infine, se possiede delle doti di veggenza deve svilupparle.

N.B. – L'apprendista deve tenere un diario in cui annoterà tutte le sue esperienze magiche... fino alla fine del suo percorso iniziatico.

Gli attributi di base del novizio.

Gli attributi di base del novizio sono cinque: logica, ordine, premura, rispetto, umiltà.

Il novizio deve migliorare la propria logica e per farlo deve operare dei corretti ragionamenti, cioè deve sviluppare i propri pensieri in modo semplice e lineare. Così diventerà un pensatore il cui talento è l'esercizio della ragione.

Il novizio deve migliorare il proprio ordine e per farlo deve disporre le proprie cose con la massima logica. Ciò gli consentirà di migliorare il suo ordine interiore che verrà riflesso in quello esteriore.

Il novizio deve acquisire una maggiore premura e per ottenerla deve sviluppare un attento riguardo verso se stesso. Solo in questo modo svilupperà un maggiore riguardo verso il prossimo.

Il novizio deve acquisire il giusto rispetto e per ottenerlo deve prendere atto di che persona è e accettarsi. Ciò gli consentirà di avere un equilibrato rispetto verso se stesso e di manifestare un corretto rispetto verso gli altri. Così subentrerà il giusto rispetto verso il mondo che lo circonda, la Natura.

Il novizio deve essere umile, deve agire senza aspettarsi nulla in cambio. Il suo amore per la conoscenza deve avere come fine ultimo la conoscenza stessa, poiché ogni deviazione da questo principio implica cadere nella bramosia del risultato.

Riconoscere i propri difetti.

Il novizio deve riconoscere i propri difetti, poi deve conoscere ogni aspetto che li compone e infine deve escogitare una strategia che ne consenta la demolizione. Deve capire che ogni abitudine è una "attività viva", "un fare", cioè un'azione ripetitiva che si consolida nel tempo e pertanto si deve inserire degli elementi dissonanti nel tessuto che la compone, in modo da interferire nel "flusso del fare", fino al momento della morte dell'abitudine.

Il controllo sul corpo, sulla psiche e sulla mente.

Il novizio deve ottenere il controllo sul corpo, sulla psiche e sulla mente e per farlo utilizza lo yoga o pratiche affini.

Il novizio deve controllare il proprio corpo e per farlo deve mantenerlo immobile, assumendo una respirazione addominale con ritmo lento e regolare. Il tutto per almeno dieci minuti.

Il novizio deve controllare la propria psiche e per farlo deve pronunciare parole di potere e impiegare diagrammi magici.

Il novizio deve controllare la propria mente e per farlo deve frenare il sorgere irrequieto dei suoi pensieri (stabilizzazione mentale), deve concentrare il suo pensiero su un singolo oggetto e deve realizzare il vuoto mentale (interruzione del flusso dei pensieri). La prima fase deve essere eseguita per almeno dieci minuti, la seconda per almeno un minuto e la terza per almeno trenta secondi.

N.B. – Per quanto riguarda le pratiche del controllo sul corpo, sulla psiche e sulla mente si veda *Sixtrum* (vol. II).

Interferire nei sogni.

Il novizio deve interferire nei propri sogni e per farlo deve avere la volontà – volere senza desiderare – di essere cosciente che sta sognando mentre sogna e per esserlo deve avere la netta

convinzione – determinazione silenziosa – di esserlo, anche se ancora non lo è, formulando l'intendimento, poco prima di addormentarsi, di essere cosciente – durante il sonno – che sta sognando. In tal modo, il novizio risveglia in se stesso qualcosa d'inattivo, cioè quella parte di consapevolezza residua che si conserva anche dormendo. È questa l'Attenzione del Sogno.

La veggenza.

La veggenza si manifesta in tre forme dirette e in una quarta riflessa.

La prima forma di veggenza, pertinente al Primo Dominio, riguarda la stimolazione della ghiandola pineale dell'uomo che viene comunemente definita come l'apertura del "terzo occhio". Essa consente di sviluppare tre capacità: la chiaroveggenza, la chiaroudienza e la telepatia.

La seconda forma di veggenza, in corrispondenza al Secondo Dominio, riguarda la stimolazione del lobo occipitale dell'uomo che consente di sviluppare la capacità di 'vedere' e del lobo temporale che consente di sviluppare la capacità di 'udire'.

La terza forma di veggenza, in relazione al Terzo Dominio, riguarda la stimolazione, tramite la mediazione della ghiandola pituitaria, di tre *punti* sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo: uno consente di sviluppare la capacità di *vedere*, uno di sviluppare la capacità di *udire* e uno di sviluppare la capacità *percepire*.

La quarta forma di veggenza, corrispondente ai Tre Domini, riguarda la stimolazione di una zona dell'emisfero destro del cervello dell'uomo che consente di sviluppare due capacità: il vedere riflesso e l'udire riflesso, relativi ai Tre Domini riflessi.

N.B. – Per quanto riguarda le pratiche della veggenza si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

La quarta forma di veggenza è innata e soggettiva e può essere adeguatamente sviluppata fino a rasentare l'oggettività. Inoltre, essa consente di sperimentare il corpo mentale all'interno di se stessi e poi all'esterno.

I cacciatori, i sognatori e gli artisti.

L'apprendista, alla fine del suo noviziato, deve sapere a quale linea appartiene, se a quella dei *cacciatori*, dei *sognatori* o degli *artisti* (*giocatori*) e per saperlo deve consultare un veggente che analizzi le caratteristiche della sua bolla di *proto-energia*.

La sperimentazione della magia naturale

La sperimentazione della magia naturale – a fini evolutivi – comporta uno sviluppo per mezzo di uno sforzo personale, ma quali sono veramente i risultati che si conseguono?

Yoga.

La conoscenza dello yoga (tantrico) consente di sperimentare la *Kundalini* (Serpente Rosso di Fuoco), un'energia – tra il terzo e il quarto livello di densità – che ascende lungo la spina dorsale, aprendo i sette *chakra* (centri di forza). Inoltre, lo yoga (tantrico) consente di sperimentare i sette livelli di Illuminazione: i primi tre di Pre-Illuminazione e i restanti quattro di Illuminazione. E ancora, nella scienza tantrica del *Kalachakra* si attiva totalmente il diciassettesimo *marma* (primo centro di forza sopra la testa) e il diciottesimo *marma* che comporta la realizzazione di *Shiva* (Coscienza Pura). Infine, nella scienza tantrica del *Kalachakra* la *Suvasini* (Sacerdotessa), può secernere dall'organo genitale il sedicesimo *kala* – quarto livello di densità – conosciuto come "*amrita*".

Nota.

I tre livelli di Pre-Illuminazione (flash di luce bianca) del Tantra Yoga non devono essere confusi con i tre stati del *Dhyana* (contemplazione-visione), presenti nel Raja Yoga; analogamente, i quattro livelli di Illuminazione (luce bianca, nera, rossa, blu) del Tantra Yoga non devono essere confusi con i quattro stati del *Samadhi*, presenti nel Raja Yoga. Inoltre, la realizzazione della

Coscienza Pura (*Shiva*) del Tantra Yoga non deve essere confusa con il quarto stato del *Samadhi*.

Yezidismo.

La conoscenza dello yezidismo consente di sperimentare il Serpente Blu d'Acqua, un'energia – tra il terzo e il quarto livello di densità – che ascende lungo la spina dorsale.

Ermetismo.

La conoscenza dell'ermetismo consente di sperimentare il Serpente Bianco d'Aria (rappresentato nel caduceo di Hermes), un'energia – tra il terzo e il quarto livello di densità – che ascende lungo la spina dorsale. Inoltre, nell'ermetismo vi è la conoscenza dell'ambrosia ("nettare degli dèi"), una sostanza – quarto livello di densità – che viene celata nell'immagine dei frutti preziosi ("mele d'oro") dell'Albero della Vita, custodito nel giardino delle vergini Esperidi.

Taoismo.

La conoscenza del taoismo consente di sperimentare il *Chi* (Serpente Giallo di Terra), un'energia – tra il terzo e il quarto livello di densità – che si colloca nella zona ombelicale. Inoltre, la conoscenza del taoismo consente di sperimentare lo *yuan-shen*, un corpo generato dall'attivazione dell'energia del *Chi*.

Druidismo.

La conoscenza del druidismo consente di sperimentare il "nettare degli dèi", una sostanza – quarto livello di densità – sita nella ghiandola pineale. Inoltre, nel druidismo vi è la conoscenza dell'idromele che viene celata nell'immagine dei frutti preziosi ("mele d'oro") dell'Albero della Vita, custodito nell'isola di Emain Ablach (isola di Avalon).

Alchimia.

La conoscenza dell'alchimia (quella della luce) consente di realizzare, in laboratorio, la Pietra Filosofica, un corpo solido

contenente un'energia – a livello *sottile* – non-atomica (*catanione*), il *theerium* dorato. Inoltre, esistono altre tre forme di alchimia: alchimia del dono, alchimia della trasmutazione, alchimia della trasformazione.

Cabbala.

La conoscenza della cabbala consente di sperimentare sedici corpi *energetici* – *sottili* involucri creati dalla coscienza – relativi alle Sfere dell'Albero della Vita. Inoltre, la conoscenza della cabbala consente di sperimentare un corpo *sottile* pertinente all'Abisso (dimensione *sottile*). Infine, essa consente – attraverso la morte fisica – di sperimentare un corpo super-*energetico* in rapporto al 'velo'.

Nota.

La cabbala gnostica integrata presenta l'Albero della Vita, costituito da dodici Sfere più la falsa Sfera dell'Abisso; invece la cabbala ebraica presenta l'Albero della Conoscenza del Bene e del Male, costituito da dieci Sfere più un'undicesima.

Nagualismo.

La conoscenza del nagualismo consente di sperimentare il Secondo Dominio, costituito da cinque Regni (Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto). Ciò avviene tramite la sperimentazione di diversi corpi: uno materiale e sedici *energetici*, in relazione al Secondo Regno; uno *sottile* attinente al Terzo Regno, due *sottili* pertinenti al Regno Zero, uno *sottile* inerente al Quarto Regno; uno materiale e sedici *energetici*, in rapporto al Quinto Regno.

Nota.

I Regni del Secondo Dominio non hanno il piano fluidico e quindi i nomi dei pianeti da me attribuiti ai corpi *energetici* sono puramente arbitrari; ne consegue che i corpi da me definiti come "corpo fluidico temporale" e "corpo fluidico spazio-temporale" rappresentano uno dei sedici strati *energetici*.

Ixlanismo.

La conoscenza dell'ixlanismo consente, tramite il movimento del *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo, d'interagire – a livello *sottile* – con il Terzo Dominio (Quinta Attenzione), ossia con le emanazioni dell'Aquila e di accendere tutti i filamenti che costituiscono la bolla originaria di *proto-energia* e le cellule del corpo fisico, di accenderli del duplice *fuoco dal profondo*.

Nota.

L'Aquila è costituita da tre parti: la destra-luminosa (bianca) a cui viene attribuita la *volontà* (*intento* luminoso), la sinistra-oscura (nera) a cui viene attribuita la *forza* (*intento* oscuro) e la centrale-attiva (dorata) a cui viene attribuito l'*amore* (*intento* totale).

Magia cerimoniale.

La conoscenza della magia cerimoniale consente di trattare con le entità *sottili*, ma solo dopo avere conseguito la Conoscenza del proprio Sacrosanto Angelo-Demone Custode. Inoltre, si deve affrontare la Prova dell'Abisso e sconfiggere il suo Guardiano oscuro.

Considerazioni sulla magia naturale.

La pratica dello yoga (tantrico) consente di sperimentare un'energia rigenerativa (Serpente Rosso) per quanto concerne l'anatomia *sottile* dell'uomo, in relazione alla parte psichica. Inoltre, consente di sperimentare i tre livelli di Pre-Illuminazione e i quattro di Illuminazione, cioè delle reazioni elettro-chimiche del cervello che danno giovamento all'attività del pensiero con un conseguente affinamento della mente. E ancora, essa consente l'attivazione totale del diciassettesimo *marma* (primo centro di forza sopra la testa) e del diciottesimo *marma* (il più alto *chakra* sopra la testa) che comporta la realizzazione di *Shiva* (Coscienza Pura), cioè il conseguimento dell'estasi suprema. Infine, consente di ottenere l'*amrita*, una sostanza fluida azzurrognola che – se

ingerita – rigenera il corpo.

La pratica dello yezidismo consente di sperimentare un'energia rigenerativa (Serpente Blu) per quanto concerne l'anatomia *sottile* dell'uomo, in relazione alla parte psichica.

La pratica dell'ermetismo consente di sperimentare un'energia rigenerativa (Serpente Bianco) per quanto riguarda l'anatomia *sottile* dell'uomo, in rapporto alla parte mentale. Inoltre è presente, nell'ermetismo, la conoscenza dell'esistenza di una sostanza simile al miele che gli antichi Greci chiamarono "ambrosia", il "nettare degli dèi".

La pratica del taoismo consente di sperimentare un'energia rigenerativa (Serpente Giallo) per quanto concerne l'anatomia *sottile* dell'uomo, in rapporto alla parte fisica. Inoltre, consente di sperimentare lo *yuan-shen*, un corpo generato dall'attivazione dell'energia del *Chi*.

La pratica del druidismo consente di sperimentare il "nettare degli dèi", una sostanza sita all'interno della ghiandola pineale... e che se liberata, rigenera il corpo. Inoltre, nel druidismo, vi è la conoscenza dell'esistenza di una sostanza simile al miele che gli antichi Celti chiamarono "idromele", il "nettare degli dèi".

La pratica dell'alchimia consente di realizzare, in laboratorio, l'iperione (*th*eerione), uno ione androgino (*catanione*), ossia una particella di energia consapevole non-atomica di carica *electrom*. È questo il *theerium* dorato che viene generato tramite l'alchimia naturale. Il *theerium* dorato, al solo contatto tattile, genera uno strato protettivo sull'aura e se danneggiata la ripara.

La pratica della cabbala italiana (cabbala gnostica integrata) consente di sperimentare un corpo *sottile*, sedici *energetici* e uno super-*energetico*, mentre la pratica della cabbala ebraica consente di sperimentare due corpi tra il terzo e il quarto livello di densità, uno luminoso fatto di luce connettiva contenente la Luce bianca e uno oscuro fatto di materia oscura contenente la Luce nera.

La pratica del nagualismo consente di accedere nel Secondo Dominio per mezzo della sperimentazione di due corpi materiali e di quattro *sottili* che possono essere materializzati perché hanno la bolla di *proto-energia*. Inoltre, in relazione a ognuno dei due

corpi materiali si possono sperimentare sedici corpi *energetici*.

La pratica dell'ixlanismo consente di interagire con l'Aquila, tramite le sue emanazioni; ne consegue che s'interagisce con le tre parti che la costituiscono. Dall'interazione, per mezzo del movimento del *punto di unione* sulla bolla originaria di *proto-energia* dell'uomo, scaturisce il *fuoco dal profondo*... i filamenti della bolla originaria e le cellule del corpo fisico si accendono completamente e l'essere diventa immortale.

La pratica della magia cerimoniale – tessuto connettivo che tiene unite le nove Tradizioni esoteriche – consente di entrare in rapporto con le entità *sottili* e l'entità più significativa è l'Angelo-Demone Custode che deve essere esteriorizzato dall'inconscio collettivo, al fine di conoscere la propria vera Volontà. Inoltre, si deve affrontare la Prova dell'Abisso e si deve sconfiggere il suo Guardiano oscuro per purificare l'ego.

I risultanti della magia naturale.

Per quanto riguarda lo yoga, lo yezidismo, l'ermetismo e il taoismo, rileviamo che consentono di sperimentare i quattro Serpenti, così la struttura *sottile* dell'uomo viene parzialmente attivata... il risultato che si ottiene è un maggior equilibrio fisico, psichico e mentale. Inoltre, le sette Illuminazioni (esplosioni di 'luce' nel cervello) del Tantra Yoga danno giovamento all'attività cerebrale e il conseguimento dell'estasi suprema (Coscienza Pura) procura un ulteriore e più potente giovamento a tale attività. E ancora, l'ingerimento del sedicesimo *Kala* consente di rigenerare il corpo fisico. Infine, la formazione dello *yuan-shen* del taoismo è la generazione di un "doppio" che possiede una consapevolezza indipendente, infatti, lo *yuan-shen* esce dalla zona cardiaca e rientra nel corpo a suo piacimento (concentrandosi nella stessa zona) e al momento della morte del taoista, la coscienza del praticante assume lo *yuan-shen*.

Per quanto riguarda il druidismo e l'ermetismo rileviamo che consentono di sperimentare il "nettare degli dèi". Nella pratica del druido è una sostanza collocata nella ghiandola pineale che viene liberata nel corpo a scopo rigenerativo ed è una sostanza

liquida (nettare) o solida (cibo) che viene ingerita dal druido o dall'ermetista.

Per quanto riguarda l'alchimia (quella della luce) rileviamo che seguendo uno specifico procedimento – in laboratorio – si ottiene l'*electrom*, una particella consapevole di energia non-atomica (t*h*eerione), ovverosia l'iperione, uno ione androgino (*catanione*), il *theerium* dorato che al solo contatto tattile genera uno strato protettivo sull'aura e se danneggiata la ripara. Inoltre, esistono altre tre forme di alchimia: alchimia del dono, alchimia della trasmutazione, alchimia della trasformazione.

Per quanto riguarda la cabbala italiana (cabbala gnostica integrata) rileviamo che consente di sperimentare un corpo *sottile* relativo all'Abisso, sedici corpi *energetici* pertinenti agli strati *energetici* della Terra e uno – attraverso la morte fisica – super-*energetico* in relazione al 'velo'. Inoltre, per quanto riguarda la cabbala ebraica rileviamo che consente di sperimentare due corpi *densi* (tra il terzo e il quarto livello di densità).

Per quanto riguarda il Nagualismo rileviamo che consente di esplorare i cinque Regni (Secondo, Terzo, Zero, Quarto, Quinto) tramite la sperimentazione dei corpi attinenti a essi. Inoltre, in relazione al Secondo e al Quinto Regno si possono sperimentare sedici corpi *energetici* per ciascuno di essi.

Per quanto riguarda l'ixlanismo rileviamo che consente, per mezzo del movimento del *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo, d'interagire con la Quinta Attenzione, ossia con le emanazioni dell'Aquila e di accendere tutti i filamenti che costituiscono la bolla originaria di *proto-energia* e le cellule del corpo fisico, di accenderli del duplice *fuoco dal profondo*... e l'essere diventa immortale.

Per quanto riguarda la magia cerimoniale rileviamo che consente di esteriorizzare dall'inconscio collettivo dell'uomo il Sacrosanto Angelo-Demone Custode, allo scopo di conoscere la propria vera Volontà e poi di evocare e dominare le entità *sottili*. Inoltre, consente di purificare l'ego, immergendosi nel profondo Abisso e di sconfiggere il suo oscuro Guardiano.

Osservazione.

Per quanto riguarda lo yoga tantrico osserviamo che l'ascesa della *Kundalini* apre completamente e attiva totalmente quindici *marma* (i sette *chakra* principali e gli otto secondari) su diciotto. L'apertura completa e l'attivazione totale del sedicesimo *marma* (centro occipitale) permette di ottenere il *sahaja samadhi*, cioè la consapevolezza assoluta permanente (*unmesha-nimesha*) che, però, è una trappola (alterazione della coscienza) perché non consente di raggiungere la Coscienza Suprema (*Shiva*) e pertanto l'esperienza del *sahaja samadhi* deve essere vissuta solamente nella sua fase iniziale, ossia come Alba del *sahaja samadhi* (il sedicesimo *marma* viene aperto e attivato parzialmente). Soltanto rifiutando lo stato di *unmesha-nimesha* si giunge alla Coscienza Pura (*Shiva*). Inoltre, l'apertura completa e l'attivazione totale del diciassettesimo *marma* (primo centro di forza sopra la testa) comporta l'allineamento tra il proprio essere e l'universo, l'unione degli opposti. Infine, L'apertura-attivazione completa e totale del diciottesimo *marma* (secondo centro di forza sopra la testa) comporta la realizzazione della Coscienza Suprema (*Shiva*), il conseguimento dell'estasi suprema.

Conclusione da trarre sulla magia naturale.

La conclusione che si può trarre sulla magia naturale è che le conoscenze del Draconismo (sette Tradizioni esoteriche) e del Nagualismo (ottava Tradizione esoterica) non consentono di realizzare l'immortalità, solamente tramite l'Ixlanismo (nona Tradizione esoterica) è possibile conquistarla, ma a un livello *sottile* di densità. Pertanto, i Lomariani realizzarono per gli dèi terrestri la Cupola Divina che consentiva di creare una *struttura* di energia spazio-*temporale* dentro la bolla di *proto-energia* del dio e che lo aiutava a effettuare il Passaggio Finale, ovverosia ad assumere il corpo di diamante-folgore spazio-*temporale* e di materializzarlo – non percepibile nel Primo Dominio – tramite la duplice accensione del *fuoco dal profondo* con la conseguente smaterializzazione – trasformazione in pura energia – del corpo fisico. È Questo ciò che differenzia la via della magia naturale

dalla via della magia tecnologica.

L'apprendista

L'apprendista, dopo esser venuto a conoscenza della sua linea di appartenenza, deve procedere lungo la via magica, deve esser consapevole che pur appartenendo a una linea dovrà apprendere anche le conoscenze delle altre due. Inoltre, pur appartenendo a una linea, potrà avere un'inclinazione naturale verso una delle altre due.

La Via Magica.

La "via magica" è il sistema magico naturale-alchemico nella sua interezza, esso si basa sull'arte di *apprendere* e il "cammino dell'iniziato" è la spina dorsale di tale arte, cioè il cuore del Gran Dragone Scarlatto... è la "via del cuore" riservata, esclusivamente, ai nobili di cuore, i puri appartenenti alla nobiltà blu. L'iniziato che percorre il 'cammino' sa che la *sua via ha un cuore* e sa che solo alla fine del suo cammino, la "via che ha un cuore" diventa la "via del cuore".

Il "cammino dell'iniziato" consiste in una struttura di idee edificate per sostenere l'uomo nel suo ruolo di iniziato all'alta magia, così da renderne più facile e significativo l'agire. È uno stile di vita che insegna come assumere dei modi di agire per affrontare intelligentemente il mondo. L'iniziato, mutando i propri comportamenti e le proprie reazioni, rinnova la propria esistenza, in altre parole plasma la direzione e le conseguenze della propria vita.

Coloro che percorrono la via magica devono farlo nel modo giusto: devono essere vigili, efficienti, rispettosi, devono avanzare con timore reverenziale e con assoluta sicurezza, silenziosi nel loro agire... il loro "fare" deve essere privo di lamentele e senza necessità di elogi, a un livello tale che non valgono più i consueti criteri imposti dal vivere comune.

I due compiti dell'apprendista.

Il primo compito dell'apprendista è conosciuto come il "modo giusto di camminare". Egli deve assumere un'andatura fluida, il suo passo deve essere leggero, armonioso e lineare. Gli occhi sono fissi sul terreno di fronte a sé e non mettono nulla a fuoco.

Il secondo compito dell'apprendista è conosciuto come la "sintonizzazione percettiva". Egli deve sintonizzarsi con ciò che lo circonda, ricevendo dei consensi, i "consensi del mondo". E così diviene consapevole che, l'*intento dell'infinito* gli invia dei segnali che confermano ciò che dice e ciò che fa. È questo il secondo nocciolo fondamentale (nocciolo-*intento*), ciò che viene definito come le "manifestazioni dell'*intento*".

N.B. – Le manifestazioni dell'*intento* sono dei 'gesti' che si rivelano come 'segnali' (consensi del mondo), 'segni' (indicazioni) e 'presagi' (eventi significativi).

I cinque nemici naturali dell'apprendista.

L'apprendista deve confrontarsi con i cinque nemici naturali.

Il primo nemico naturale è la Paura: l'apprendista, mentre percorre la via magica, inizia ad avere paura, poiché la conoscenza implica il dover affrontare l'ignoto e l'ignoto terrifica. E così si è imbattuto nel suo primo nemico naturale. Per vincere la 'paura' deve continuamente sfidarla e per farlo deve continuare ad apprendere, fino al momento in cui la sua paura diviene totale. Tuttavia non si deve arrendere e verrà il momento in cui il suo primo nemico verrà sconfitto.

Il secondo nemico naturale è la Lucidità: a questo punto, l'apprendista comincia a sentirsi sicuro di sé e diventa un uomo lucidamente consapevole del suo sapere. E così incontra il suo secondo nemico naturale. Per vincere la 'lucidità' deve sfidarla e per farlo deve comprendere che tutto il suo sapere è soltanto un piccolo frammento della conoscenza universale. In questo modo avrà sconfitto il suo secondo nemico.

Il terzo nemico naturale è il Potere: ora, l'apprendista inizia a sentirsi padrone di se stesso e diventa un uomo che può disporre del potere a suo piacimento. E così incontra il suo terzo nemico naturale. Per vincere il 'potere' deve sfidarlo e per farlo deve

comprendere che il potere conquistato deve essere controllato e così capirà come e quando usarlo. In questo modo potrà tenere tutto sotto controllo senza controllare nulla e avrà sconfitto il suo terzo nemico.

Il quarto nemico naturale è la Stanchezza: a questo punto, l'apprendista inizia a sentirsi stanco, prova l'irresistibile desiderio di riposare. E così incontra il suo quarto nemico naturale. Per vincere la 'stanchezza' deve resistere, non deve arrendersi a essa, ma deve liberarsi dalla sua influenza. In questa maniera avrà sconfitto il suo quarto nemico.

Il quinto nemico naturale è la Morte: giunto a questo punto, l'apprendista incontra l'ultimo dei suoi nemici naturali. Per vincere la 'morte' deve affrontarla e per farlo deve sopravvivere al suo attacco. In questa maniera avrà sconfitto il suo quinto nemico.

Il segreto dei cinque nemici naturali.

Il segreto dei cinque nemici naturali è che non possono essere veramente vinti ma solo messi in sospensione, infatti, l'iniziato – verso la fine del suo "viaggio di apprendimento" – cadrà preda del suo quarto nemico naturale, la 'stanchezza' nell'aspetto della 'vecchiaia'. Senza esserne stato avvertito, proverà un irresistibile desiderio di riposare. Se l'iniziato si arrende completamente al desiderio di lasciarsi andare e dimenticare, se si adagia nel voler riposare, avrà perso l'ultimo combattimento e il suo nemico lo ridurrà a una creatura debole e vecchia. Il suo desiderio di ritirarsi annullerà tutto il suo 'sapere', la sua 'lucidità' e il suo 'potere', ma se l'iniziato si spoglierà della sua 'stanchezza'... allora affronterà il suo destino finale.

Gli undici attributi dell'apprendista.

Gli undici attributi dell'apprendista consentono di assumere dei comportamenti per affrontare intelligentemente il mondo.

Il primo attributo dell'apprendista è il controllo: per essere 'controllati' si deve essere calmi e padroni di se stessi.

Il secondo attributo dell'apprendista è la disciplina: per essere 'disciplinati' si deve regolare armoniosamente l'andamento della

propria esistenza.

Il terzo attributo dell'apprendista è il distacco: per diventare 'distaccati' si deve perdere la *forma umana* ("uomo informe") e si deve assumere la *forma divina* ("uomo multiforme").

Il quarto attributo dell'apprendista è la decisione: per essere 'decisi' si deve essere padroni delle proprie scelte, si deve pensare prima di decidere e quando si ha deciso, non si ha più tempo per rimpianti e recriminazioni perché le proprie decisioni sono definitive.

Il quinto attributo dell'apprendista è l'equilibrio: per essere 'equilibrati' si deve essere in grado di analizzare il proprio essere e si deve essere capaci di giudicare correttamente il proprio comportamento, al fine di poter operare impeccabilmente.

Il sesto attributo dell'apprendista è l'astuzia: per diventare 'astuti' si deve essere capaci di premeditare le proprie azioni con fredda determinazione. Ciò permetterà di comportarsi, a seconda delle situazioni, nel modo più efficace e incisivo. Così i propri atti saranno sempre raffinati, poiché dettati dal proprio stile e dalla propria eleganza.

Il settimo attributo dell'apprendista è la pazienza: per essere 'pazienti' si deve attendere l'attuazione del proprio fine con calma, senza fretta e senza angoscia.

L'ottavo attributo dell'apprendista è la gentilezza: per essere 'gentili' si deve essere armoniosi nell'animo, ma si deve agire con fermezza e dolcezza.

Il nono attributo dell'apprendista è l'indifferenza: per essere 'indifferenti' ci si deve comportare, davanti a insolite situazioni della vita, come se non fosse successo nulla, anche se si prova paura. Il proprio auto-dominio deve essere impeccabile.

Il decimo attributo dell'apprendista è il tempismo: per essere 'tempisti' si deve essere in grado di cogliere il momento giusto per poter agire.

L'undicesimo attributo dell'apprendista è la spietatezza che si esplica a due livelli: spietatezza e spietatezza acuta. Per essere 'spietati' si deve perdere la presunzione, cioè si deve abbandonare l'importanza personale; si deve riconoscere che l'importanza

personale è la forza individuale, il riflesso o immagine di sé. Inoltre, si deve comprendere che l'autocommiserazione è la forza propulsiva che alimenta la presunzione e se ci si priva della pietà verso se stessi, si perde l'importanza personale e si acquisisce la spietatezza che non è ferocia ma sobrietà. Agendo in questo modo si perde la presunzione ma solo in parte. Per essere ancor più 'spietati' si deve perdere ulteriormente la presunzione, cioè si deve ridurre, ulteriormente, il riflesso di sé, l'immagine di se stessi. Ci si deve focalizzare su se stessi per ridurre ancor di più l'autocommiserazione, cioè ci si deve privare, ulteriormente, della pietà verso se stessi, allo scopo di perdere un altro pezzo della presunzione e acquisire una maggiore spietatezza. La perdita di due delle tre parti che costituiscono la presunzione sono connesse al terzo nocciolo fondamentale (nocciolo-*intento*), ciò che viene definito come le "esigenze dell'*intento*" che riguardano certe posizioni che l'*intento* fa assumere al *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* dell'apprendista e la necessità che egli infranga lo specchio del riflesso di sé.

N.B. – Come aiuto per perdere l'importanza personale si può usare un "tirannuccio" (coloro che rendono la vita impossibile) e nel farlo si deve controllare il proprio comportamento mediante gli attributi: dalla logica al tempismo.

Osservazione.

L'Aquila è il Grande Tiranno al centro dell'universo. Al di sotto di essa sta la categoria dei "Tiranni", gli Ixlan, coloro che possiedono, fin dalla nascita, una bolla di *proto-energia* più resistente rispetto a quella degli altri uomini. Poi, ancora al di sotto, sta la categoria dei "piccoli tiranni", i torturatori che hanno potere di vita e di morte sugli uomini. Infine, più in basso di tutti, sta la categoria dei "tirannucci", coloro che rendono la vita impossibile (sono divisi in diverse tipologie, a seconda delle loro inclinazioni).

I dieci traguardi dell'apprendista.

La conquista dei dieci traguardi dell'apprendista consente

di assumere dei comportamenti per affrontare intelligentemente il mondo.

Il primo traguardo dell'apprendista consiste nell'infrangere le proprie abitudini di vita. L'apprendista non deve essere vincolato alle sue abitudini, ma deve essere fluido e imprevedibile.

Il secondo traguardo dell'apprendista consiste nell'assumere la morte come consigliera. L'apprendista è consapevole che la morte è al suo fianco, la sua compagna insostituibile che lo sorveglia sempre e che gli rende testimonianza di tutto ciò che fa. Per lui nulla conta al di fuori del tocco della sua morte; sa che verrà il giorno in cui verrà toccato, ma non se ne preoccupa e reagisce con indifferenza.

Il terzo traguardo dell'apprendista consiste nel cercare la perfezione dell'essere, il solo degno obiettivo della sua condizione di uomo. L'apprendista per trovare la perfezione del suo essere deve agire, comunque e sempre, nel giusto stato d'animo, stato in cui non ci si sente offesi di fronte agli atti dei propri simili.

Il quarto traguardo dell'apprendista consiste nell'assumere la responsabilità delle proprie decisioni. L'apprendista deve assumersi la responsabilità di tutto ciò che fa. Prima di tutto deve sapere perché lo fa, poi deve procedere con le sue azioni senza dubbi, pronto a morire per le proprie decisioni.

Il quinto traguardo dell'apprendista consiste nel porsi in equilibrio con il mondo e per farlo si deve essere inaccessibili. L'apprendista per porsi in equilibrio con il mondo che lo circonda deve essere un abile stratega e deve sapere quando è il momento giusto di agire e di non-agire. Così non lascia nulla al caso e incide sull'esito degli eventi con la sua consapevolezza e la sua forza di volontà. Inoltre deve misurare il proprio dire e il proprio fare, in modo da non esaurire se stesso e gli altri.

Il sesto traguardo dell'apprendista consiste nell'agire in modo tale che ogni atto sia l'ultima battaglia sulla Terra. L'apprendista valuta attentamente ogni atto e lo realizza dando il meglio di se stesso. Con l'idea della sua morte incombente si rende pienamente consapevole di non avere tempo e così ogni atto è la sua ultima battaglia.

Il settimo traguardo dell'apprendista consiste nel dover credere. L'apprendista dinanzi ad accadimenti che non è in grado di verificare sceglie di credere a seconda della sua predilezione. Egli non crede, deve credere.

L'ottavo traguardo dell'apprendista consiste nell'amare la Terra. L'apprendista concentra tutto il suo amore su quell'essere che lo ospita, la Madre Terra... e la Terra, che sa di essere amata, gli accorda la sua protezione. È questa la sua predilezione più intima che lo satura di gioia e gli dona la libertà.

Il nono traguardo dell'apprendista consiste nel liberarsi dal fardello di essere in debito e nel dire grazie. L'apprendista paga con stile e generosità ogni favore che gli è stato reso per affrancarsi dal fardello di essere in debito. Poi ringrazia tutti coloro che lo hanno amato. Con l'*intento* che proviene dalla sua oscurità – profondo silenzio – dice grazie e così conserva in se stesso tutto ciò che ha amato.

Il decimo traguardo dell'apprendista consiste nell'esperire il primo *punto di rottura*, cioè nel conseguire la morte simbolica ma definitiva. L'apprendista viene toccato dalla morte e così consegue la morte simbolica ma definitiva che gli annienta la presunzione e che gli permette di conseguire la spietatezza (sobrietà). In questo modo, egli invalida la continuità della sua vecchia esistenza e ottiene il biglietto per l'impeccabilità, il biglietto per la libertà, che gli permette di usare intelligentemente – agire in completa sicurezza – la sua nuova continuità.

N.B. – Tre dei tredici traguardi dell'apprendista, elencati in *Sixtrum* (vol. II), sono stati tolti perché non rientranti nell'ambito dei pre-Argoniani.

I primi diciassette passi dell'apprendista.

I primi diciassette passi dell'apprendista riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il primo passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di stella (Stella: disco a otto punte), al fine di purificare l'ego e di sperimentare il distacco naturale

temporaneo.

Il secondo passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di disco (Gor-Am: disco), al fine di mutare in *theerium* platinato intensificato il corpo fluidico con l'aura e l'involucro della coscienza con la coscienza.

Il terzo passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di disco (Disco colorato: disco diviso in otto settori), al fine di ottenere la rigenerazione dell'essere (corpo, psiche e mente), la strutturazione del corpo fluidico, le tre compressioni della bolla di *proto-energia*, la creazione della *struttura* alchemica nella bolla di *proto-energia* e la creazione del *punto intento* sulla bolla.

Il quarto passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di barra (Potenzializzatore: barra orizzontale alle cui estremità si collegano due sfere), al fine di mutare la *struttura* alchemica contenuta nella bolla originaria, a forma umana e di colore nero. Alla *struttura* di *theerium* platinato intensificato contenente il *theerium* liquido azzurro intensificato si aggiunge la *proto-energia* platinata intensificata contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata.

Il quinto passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di croce (Struttura di Potere: al centro della croce vi è una stella che si collega a quattro dischi), al fine di spostare il *punto di unione* verso l'alto – nella posizione della *libertà totale* – per accendere (50%) la bolla originaria e quindi fissarlo nella posizione dell'*intuizione*. Inoltre, il campo di forza potenzializza il corpo fluidico con l'aura e l'involucro della coscienza con la coscienza: al *theerium* platinato intensificato si aggiunge la *proto-energia* platinata intensificata. Infine, il campo di forza genera una cavità sulla bolla originaria.

Il sesto passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii

un campo di forza a forma di disco (Disco mobile), allo scopo di potenzializzare completamente l'involucro della coscienza e la coscienza: alla *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato si aggiunge la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Il settimo passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza (Commutatore) composto da più elementi: un prisma retto quadrangolare ai cui lati si collegano due dischi e sopra di esso un prisma retto triangolare. Tale campo trasmuta in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato l'inconscio collettivo e l'inconscio personale.

L'ottavo passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di disco (Trasmutatore), allo scopo di mutare l'ego in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato. Inoltre, il *punto di unione*, automaticamente, penetra un po' in profondità (due millimetri) nella bolla originaria di *proto-energia*.

Il nono passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di cilindro (Intensificatore) e il Disco mobile. L'involucro della coscienza con la coscienza, il "sistema energetico" e la *struttura* alchemica vengono intensificati (100% del livello *sottile*). Inoltre, la *struttura* alchemica viene densificata al primo livello di densità (100%), poi al secondo livello di densità (100%) e infine al terzo livello di densità (1%).

Il decimo passo dell'apprendista consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii due campi di forza: la Struttura di Potere e il Disco mobile. Per mezzo del primo campo di forza viene chiuso il *punto intento* sulla bolla originaria di *proto-energia* e viene annullata la cavità sulla bolla, invece per mezzo del secondo campo di forza viene rimossa la Cupoletta sfaccettata.

L'undicesimo passo dell'apprendista consiste nel percepire

il ‘sentire’ che porta alla consapevolezza-*intento* e quest’ultima alla Forma energetica alchemica (Disco nero), infine al distacco alchemico temporaneo.

Il dodicesimo passo dell’apprendista consiste nel focalizzare l’attenzione sul lato sinistro, sul lato destro e sulla totalità della bolla originaria di *proto-energia*, al fine di sperimentare i tre *intenti*: oscuro, luminoso e totale. Inoltre, tramite la sperimentazione dell’*intento* totale, si stacca dalla bolla originaria contenente la *struttura* alchemica, la Proiezione diretta alchemica (immagine luminosa bidimensionale con memoria) e da quest’ultima viene emanata la Proiezione riflessa (immagine bianca bidimensionale con memoria). Infine, l’Arca dell’Alleanza Celeste invia entrambe le Proiezioni nella Cupola Divina.

Il tredicesimo passo dell’apprendista consiste nell’effettuare l’allineamento con la Luce connettiva della Terra, la connessione con la Luce connettiva dell’universo e la connessione continua con la Luce connettiva dell’universo. Poi, nell’ottenere l’automatica riequilibrazione del globo del reticolo, nel riacquisire la luminosità originaria del reticolo e nell’ottenere l’auto-rigenerazione del reticolo-globo. Infine, nel contattare un campo di forza a forma di trottola (Trottola), al fine di acquisire il nuovo imprinting sul globo-reticolo.

Il quattordicesimo passo dell’apprendista consiste nell’entrare in contatto, tramite un veggente, con l’Arca dell’Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di disco (Censore), al fine di perdere la *forma umana* e di ottenere il distacco naturale Inoltre, il *punto di unione* penetra nella profondità (dieci millimetri) della bolla originaria di *proto-energia* e si stabilizza, nell’arco di un mese, a dodici millimetri di profondità (due in precedenza acquisiti più i dieci).

Il quindicesimo passo dell’apprendista consiste nell’entrare in contatto, tramite un veggente, con l’Arca dell’Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di sfera (Sfera blu), al fine di acquisire la *forma divina* e di ottenere il distacco alchemico che sostituisce quello naturale.

Il sedicesimo passo dell’apprendista consiste nell’entrare in

contatto, tramite un veggente, con l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di disco (Dischetto) e il Disco nero. Il Dischetto muta il Disco nero (Forma energetica) dal contorno platinato in un Disco azzurro dal contorno platinato e lo porta al terzo livello di densità (100%). Inoltre, il Disco azzurro dal contorno platinato diviene l'Aiutante dell'apprendista.

Il diciassettesimo passo dell'apprendista consiste nell'entrare in contatto, tramite un veggente, con l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché lo aiuti nell'esecuzione del Rituale della Cupola Celeste che gli consentirà di ottenere il corpo di diamante di platino (100% del terzo livello di densità).

N.B. – La realizzazione del diciassettesimo passo consente di assumere, in caso di morte dell'apprendista, il corpo di diamante di platino, invece del corpo fluidico (*sottile*).

Specificazione relativa alla Cupola Celeste.

La Cupola Celeste (livello *sottile*) venne creata dai Lomariani e immessa, circa seicentomila anni fa, nell'atmosfera terrestre. Essa era costituita di energia alchemica: *proto-energia* dorata con *theerium* dorato. La sua funzione era di fornire agli Iperborei dell'Età dell'Oro ancor più splendente un doppio *sottile*, il corpo di diamante d'oro. In seguito, nell'Età dell'Oro, i Lomariani fecero decadere, *proto-energeticamente*, la Cupola Celeste a livello dello Stadio al Nero e non si poté più sperimentare il corpo alchemico, poiché era stato stabilito che gli dèi terrestri (Iperborei, Muriani, Lemuriani, Atlantidei) dovevano percorrere una via evolutiva naturale. Successivamente, nell'Età intermedia, la Cupola Celeste decadde fino a livello dell'Opera al Bianco e si poté sperimentare il corpo di diamante bianco. In seguito, nell'Età dell'Argento, la Cupola Celeste decadde fino a livello della Fase al Verde e si poté sperimentare il corpo di diamante verde. Successivamente, nell'Età Oscura, non vi fu il decadimento a livello dell'Opera al Nero, poiché avrebbe implicato la non-forma. Infine, tra il 1992 e il 2002, la Cupola Celeste venne densificata (fino al terzo livello di densità) e mutata alchemicamente: Opera al Bianco, Opera al Rosso, Stadio al Nero, Condizione all'Oro, Condizione al Platino.

E in questo modo la Cupola divenne di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

N.B. – All'interno della Cupola Celeste vi sono sei Entità alchemiche e ad essa è collegata la Porta Celeste con Guardiano.

Il passaggio dell'apprendista.

Il passaggio dell'apprendista riguarda la pratica della magia naturale-alchemica.

Il passaggio dell'apprendista consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di farfalla (Farfalla nera), ossia la Morte magica alchemica, allo scopo di realizzare la Congiunzione Filosofica: la ricezione nel corpo fisico del veleno Scorpion (*proto-energia* liquida nera intensificata con *theerium* liquido nero intensificato). Poi, la realizzazione dell'Opera al Nero: il dominio sulla Morte Magica alchemica.

In seguito, l'apprendista contatta, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di sfera (Stimolatore), al fine di realizzare l'Opera al bianco: la formazione della bolla alternativa di *proto-energia*, il *punto di unione* nella posizione nota come "libertà totale", la mutazione nella configurazione della bolla alternativa, la trasmutazione del veleno Scorpion (*proto-energia* liquida bianca intensificata con *theerium* liquido bianco intensificato) e la ricollocazione a dodici millimetri di profondità del *punto di unione* sulla bolla originaria *di proto-energia*.

In seguito, l'apprendista contatta, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza a forma di sfera (Globo), collegato a un altro campo di forza a forma di fontana (Fontana dell'Immortalità) che a sua volta invia tre campi di forza, allo scopo di realizzare l'Opera al Rosso, i quattro livelli del nettare Aquarius. Il primo livello si colloca in relazione al campo di forza che è a forma di scintilla (Stella Divina a dodici punte) e che invia l'Elixir di Mercurio. Il secondo livello si pone

in relazione al campo di forza che è a forma di disco (Sigillo di Raar-Ham) e che invia l'Elixir di Venere. Il terzo livello si pone in rapporto al campo di forza che è a forma di disco (Trasmettitore) e che invia l'Elixir della Luna. Il quarto livello è la realizzazione dell'Elixir della Terra: la *proto-energia* liquida bianca intensificata con il *theerium* liquido bianco intensificato, presente nel corpo, si trasmuta in *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura relativa al passaggio dell'apprendista e ai suoi diciotto passi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

La bolla alternativa è un surrogato della bolla di *proto-energia* dell'iniziato e la sua funzione è di fornire all'Aquila, in caso di morte dell'iniziato, una copia della bolla originaria. Inoltre, la bolla alternativa non consente di interagire con la consapevolezza B (la "mente profonda"), di entrare in stato di dormiveglia e di sperimentare la posizione della "Seconda Attenzione", ma se viene stimolato il *punto percepire* si può accedere nel Regno della Seconda Attenzione.

Il diciottesimo passo dell'apprendista.

Il diciottesimo passo dell'apprendista riguarda la pratica della magia naturale-alchemica.

Il diciottesimo passo dell'apprendista consiste nell'entrare in contatto con un campo di forza a forma di entità (Entità nera), cioè la Morte magica alchemica che stimola la consapevolezza B ("voce dal profondo") affinché effettui la *ricapitolazione* essenziale e che la consapevolezza B (nucleo luminoso) crei un surrogato di se stessa. A seguire, la realizzazione della morte simbolica ma definitiva che annienta totalmente la presunzione e che permette di ottenere la spietatezza assoluta (sobrietà completa). Inoltre, i trasferimenti dati (memoria) dalla bolla originaria di *proto-energia* alla bolla alternativa. Infine, il collegamento con le due Proiezioni (diretta e riflessa), allo scopo di trasferire tutti i dati riguardanti le esperienze di vita.

N.B. – L'abolizione dell'importanza personale (presunzione) equivale all'eliminazione dell'alone (emanazione) dell'ego.

Osservazione.

La conquista del diciottesimo passo consente all'apprendista, in caso di morte, di staccarsi dal corpo fisico e assumere il corpo di diamante-folgore di platino (*denso*) che si materializza (non percepibile ai cinque sensi).

La rivisitazione formale.

L'apprendista, concluso il suo apprendistato, deve rivisitare la conoscenza magica in suo possesso e rivedere le esperienze descritte nel suo diario, al fine di consolidare le sue acquisizioni. Assieme al suo maestro deve 'ricapitolare' – rivisitazione formale – tutto il suo percorso per rendere stabile e durevole la conoscenza acquisita... lo sforzo di 'ricapitolare' ("rivedere il fare") sancisce la conclusione dello sviluppo dell'apprendista.

L'interconnessione tra le quattro parti della struttura.

L'apprendista, ora, si chiederà quale schema dovrà applicare per procedere nel suo sviluppo iniziatico, cioè si chiederà come dovrà interconnettere linearmente i nemici naturali, gli attributi, i traguardi e i passi. In effetti uno schema fisso valido per tutti non esiste, poiché ogni uomo è simile ad ogni altro, ma non uguale. Pertanto la connessione interattiva tra le quattro parti della struttura edificata per sostenere l'uomo nel suo ruolo di iniziato all'alta magia è di carattere prettamente soggettivo. Essa si svolge su un piano individuale, ossia secondo le peculiarità di ogni singolo individuo; dunque non è possibile formulare uno "schema-base" adatto a tutti i soggetti coinvolti, poiché le quattro parti, creando un sistema interconnettivo elastico, forniscono solo la possibilità di formulare uno schema generico che si esplica procedendo per deduzione. Da tutto ciò se ne ricava che l'apprendista dovrà stare assai attento, dovrà continuamente analizzare il proprio operato e il maestro che lo istruisce dovrà fornirgli tutte le spiegazioni necessarie e dovrà metterlo alla prova per verificare i progressi

ottenuti.

Interconnessione strutturale.

L'iniziato, in quanto novizio, deve acquisire i cinque attributi di base e, in quanto apprendista, deve vincere il primo nemico naturale, conquistare i primi due traguardi ed effettuare i primi due passi.

L'iniziato, in qualità apprendista, deve vincere il secondo nemico naturale, acquisire i primi due attributi, conquistare i successivi quattro traguardi ed effettuare i successivi otto passi.

L'iniziato, in qualità di apprendista, deve vincere il terzo nemico naturale, acquisire i successivi nove attributi, conquistare i successivi due traguardi ed effettuare i successivi sette passi.

L'iniziato, in qualità di apprendista, deve fare "il passaggio dell'apprendista".

L'iniziato, in qualità di apprendista, deve vincere il quarto nemico naturale, acquisire l'undicesimo attributo nella sua totalità e conquistare il successivo traguardo.

L'iniziato, in qualità di apprendista, deve vincere il quinto nemico naturale e conquistare l'ultimo traguardo che coincide con l'ultimo passo.

6

Il guerriero

Nell'Età del Platino ancor più splendente, cominciata il 20 marzo 2000, si praticano tutte e sei le arti. La principale è l'arte di *apprendere* e le cinque correlate sono: l'arte di *cacciare*, l'arte di *sognare*, l'arte di *giocare*, l'arte di *vedere* e l'arte di *essere*. Ma per gli iniziati, pur rimanendo principale l'arte di *apprendere*, l'arte di *essere* riveste un ruolo di primaria importanza, infatti, alle prime cinque arti corrisponde la magia naturale, mentre alla sesta corrisponde la magia naturale-alchemica. All'arte principale corrisponde il Draconismo, il Nagualismo, l'Ixlanismo e la magia cerimoniale, mentre alla prima correlata corrisponde il Draconismo, alla seconda il Nagualismo, alla terza-quarta l'Ixlanismo e alla quinta il Thronismo.

Il guerriero

L'iniziato – giunto a questo punto – è diventato un guerriero totalmente spietato (sobrio), privo di importanza personale... egli ha eliminato l'alone dell'ego. È un essere che ha invalidato la continuità della sua vecchia esistenza e ottenuto il biglietto per l'impeccabilità – il biglietto per la libertà – che gli permette di utilizzare intelligentemente (agire in completa sicurezza) la sua

nuova continuità, ma tale continuità deve essere mantenuta viva e attiva, in altre parole il biglietto per l'impeccabilità deve restare nuovo di zecca.

L'arte di apprendere

L'arte di *apprendere* è la maestria della *consapevolezza-percettiva* che si basa sulla capacità di *percepire* (manipolare la percezione) e sulla capacità d'*intendere* (essere consapevoli). Tale maestria consiste nell'apprendere come esercitare un controllo sistematico su se stessi per mezzo del movimento del *punto di unione* e sui tre Domini tramite quattro arti: l'arte di *cacciare* con l'applicazione dell'*agguato*, l'arte di *sognare* con la pratica del *sogno*, l'arte di *giocare* e di *vedere* con la padronanza dell'*intento*.

Osservazione.

Il processo di apprendimento è dato, essenzialmente, da tre elementi: la percezione, la conoscenza, l'esperienza. La percezione (conoscenza percettiva) dell'ambiente porta alla conoscenza (elaborazione mentale) dell'ambiente e all'esperienza (attività esecutiva) nell'ambiente. Tale processo accresce la consapevolezza che determina il controllo (dominio) sull'ambiente.

Le verità sulla consapevolezza-percettiva.

Esistono diciotto verità in relazione alla consapevolezza-percettiva.

La prima verità sulla consapevolezza-percettiva afferma che tutto ciò che esiste nell'universo è compenetrato delle emanazioni dell'Aquila. La seconda verità dichiara che l'uomo percepisce tramite i cinque sensi. La terza verità dice che ogni forma di vita è avvolta in una bolla di *proto-energia*. La quarta verità dice che le bolle di *proto-energia* sono costituite da filamenti. La quinta verità sostiene che le emanazioni esterne dell'Aquila esercitano una pressione continua sulle bolle di *proto-energia*. La sesta verità dice che il vero mistero è dentro e fuori di noi, tutto quello che si trova all'esterno dell'uomo, si ritrova al suo interno. La settima

verità afferma che nella bolla di *proto-energia* dell'uomo si trova la fascia umana che riguarda il conosciuto. L'ottava verità dice che vicino alla fascia umana della bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono altre fasce che riguardano l'ignoto. La nona verità dichiara che la fascia del Primo Dominio e le fasce del Secondo Dominio della bolla di *proto-energia* dell'uomo costituiscono un'unica grande fascia umana: organica-*inorganica*. La decima verità dice che sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo vi è un *punto* di assemblaggio percettivo – il *punto di unione* – che regola la percezione. L'undicesima verità dice che la bolla di *proto-energia* dell'uomo contiene la consapevolezza B. La dodicesima verità afferma che le emanazioni in grande sono immense e che la Terra è attraversata da quarantotto fasce. La tredicesima verità sostiene che la morte è un evento monumentale, poiché riguarda l'essere nella sua totalità. La quattordicesima verità dice che il movimento del *punto di unione* dell'uomo produce un cambiamento nella percezione. La quindicesima verità dichiara che sulla fascia ambrata dell'uomo sono presenti delle posizioni indesiderate che riguardano dei movimenti: due laterali e uno verso il basso. La sedicesima verità dice che sulla grande fascia umana sono presenti molti punti che possono essere attivati. La diciassettesima verità sostiene che le quarantotto grandi fasce che attraversano la Terra producono contenitori colmi di emanazioni ma solamente otto di esse producono contenitori con consapevolezza. La diciottesima verità afferma che il fine supremo del mago è di raggiungere la consapevolezza totale.

I noccioli-intenti.

I noccioli-*intenti* – noccioli *astratti* – sono ventuno: tredici principali e nove secondari.

I noccioli-*intenti* costituiscono il tema principale dell'arte di *apprendere*, sono "sfumature della percezione", gradi del nostro esser consapevoli dell'*intento* dell'Aquila, "disegni ricorrenti" o *edifici* (catene complete di eventi) che si manifestano ogni volta che l'*intento dell'infinito* indica qualcosa d'importante.

Dei tredici noccioli-*intenti* principali, otto sono fondamentali:

il tocco dell'*intento*, le manifestazioni dell'*intento*, le esigenze dell'*intento*, l'aspetto dell'*intento*, lo stratagemma dell'*intento*, la decisione dell'*intento*, la manovrabilità dell'*intento*, l'influsso dell'*intento*.

N.B. – Gli *edifici dell'intento* vengono svelati per mezzo delle storie di potere (sceneggiate divine) e servono per conoscere direttamente l'*intento*, senza l'intervento del linguaggio.

L'arte di cacciare

L'arte di *cacciare* è l'arte del *cacciatore* in *agguato*, ossia l'arte dell'*agguato*. Essa è la più misteriosa delle arti magiche, essa si basa su un sistema comportamentale particolare – controllo sistematico del comportamento e modo di comportarsi con la gente – che, però, combina l'etica e il senso estetico.

Nota.

Con la fine dell'Età dell'Oro la conoscenza della Tradizione Stellare venne trasmessa agli uomini della Terra in una maniera diversa rispetto a quella impartita su Atlantide: la conoscenza relativa all'arte di *cacciare* venne inserita negli insegnamenti riguardanti il nagualismo.

Gli effetti dell'arte di cacciare.

L'arte di *cacciare*, basandosi sul controllo sistematico del comportamento, genera un movimento – verso sinistra – del *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* del *cacciatore*, infatti, ogni comportamento insolito produce un tremito nel *punto di unione* e se tenuto sistematicamente lo fa muovere in maniera lenta ma costante. Ciò permette di attivare dei filamenti interni che di solito non si usano mai nella bolla, ampliando la consapevolezza e la percezione.

I precetti della regola dell'agguato.

I *cacciatori* sanno che alla base dell'arte dell'*agguato* vi sono tre precetti che costituiscono la regola dell'*agguato*.

Il primo precetto della regola dell'agguato dice che tutto ciò che circonda l'uomo è un mistero imperscrutabile. Il secondo precetto dice che si deve cercare di svelare i misteri, ma senza sperare di riuscirvi. Il terzo precetto dice che il *cacciatore* prende il dovuto posto tra gli altri misteri e si considera uno di loro.

I principi dell'arte dell'agguato.

I *cacciatori* devono apprendere otto principi per applicare l'arte dell'*agguato*.

Il primo principio dell'arte dell'*agguato* dice che sta al *cacciatore* decidere su quale terreno scontrarsi, un *cacciatore* non accetta mai la sfida senza conoscere quello che lo circonda. Il secondo principio dice che il *cacciatore* deve abbandonare tutto ciò che non è necessario, cioè deve liberarsi del superfluo. Il terzo principio dice che il *cacciatore* deve essere in grado di decidere se accettare uno scontro oppure no, inoltre deve essere sempre pronto a battersi fino in fondo, mai però senza un piano prestabilito. Il quarto principio dice che il *cacciatore* deve rilassarsi e non avere paura di nulla, solo allora l'*intento* che lo guida gli aprirà il cammino e lo aiuterà. Il quinto principio dice che il *cacciatore*, quando si trova dinanzi a situazioni che non riesce a controllare, si ritira un attimo e lascia vagare i propri pensieri, occupando il tempo con qualcos'altro. Il sesto principio dice che il *cacciatore* comprime il tempo, perché anche un istante ha la sua importanza e di conseguenza egli non spreca neanche un momento. Il settimo principio dice che il capo-*cacciatore* non si spinge mai in prima fila e guarda sempre da dietro le quinte. L'ottavo principio (o il primo in assoluto) dichiara che il capo-*cacciatore* deve porre l'*agguato* a se stesso e deve farlo in modo spietato (sobriamente), con astuzia, pazienza e gentilezza.

I risultati dell'arte dell'agguato.

I *cacciatori*, applicando gli otto principi dell'arte dell'*agguato*, ottengono tre risultati.

Il primo risultato dell'arte dell'*agguato* si ottiene quando il *cacciatore* impara a ridere di se stesso, a non prendersi mai sul

serio; il secondo risultato si ottiene quando il *cacciatore* impara a non avere mai fretta e ad acquisire un'illimitata pazienza; il terzo risultato si ottiene quando il capo-*cacciatore* impara ad avere un'enorme capacità d'improvvisare.

Osservazione.

I *cacciatori* apprendono l'*agguato* mentre si trovano in stato di percezione normale e l'applicano (*follia controllata*) quando si trovano in stato di elevata percezione (precursore dello stato di intensa percezione) perché consente, nell'attuazione dell'*agguato*, di agire più rapidamente.

La follia controllata.

La *follia controllata* consente ai *cacciatori* di essere separati da tutto pur rimanendo parte integrante di tutto ed è un ponte tra la follia della gente (il consueto comportamento umano) e la drasticità dei dettami (il controllo) dell'Aquila.

Il *cacciatore* usa la tecnica della *follia controllata*, applicando i sette principi dell'arte dell'*agguato* in un contesto sociale e l'ottavo (o il primo in assoluto) in un contesto personale. Nel contesto sociale, egli finge di essere immerso, come un attore sulla scena, in quello che sta facendo senza che nessuno sospetti che stia fingendo, mentre nel contesto personale, pone l'*agguato* a se stesso, adoperando il proprio comportamento in nuovi modi per scopi specifici.

Osservazione.

Nello stato di elevata percezione il guerriero-*cacciatore* può applicare la *follia controllata*, un modo di essere che gli permette di comportarsi in una maniera particolare con la gente. Egli – a differenza degli uomini comuni – è consapevole che i suoi atti non sono importanti; sa che non esistono azioni più o meno importanti perché di fronte alla morte tutto è relativo. Egli è conscio che il modo di vivere degli uomini è follia e così esercita un controllo sulla follia – *follia controllata* – della sua vita. Nonostante ciò i suoi atti sono veri e sinceri, anche se sono solamente gli atti di

un attore.

La rappresentazione teatrale.

La "rappresentazione teatrale" è la costruzione da parte del capo-*cacciatore* – l'attore dietro le quinte – di un *edificio* sotto il diretto controllo dell'Aquila.

Nell'*edificio* entrano diverse persone – *cacciatori* e uomini comuni – e la "rappresentazione teatrale" viene creata dal capo-*cacciatore* per porre i *cacciatori* di fronte al contrasto che si crea tra la follia della gente e il controllo dell'Aquila. Subito la follia della gente ha il sopravvento sui *cacciatori* ma alla fine viene sconfitta dal lungimirante disegno dell'Aquila.

N.B. – Per costruire un "edificio" il capo-*cacciatore* deve "svegliare il potere", cioè deve dichiarare le proprie intenzioni senza, però, svelare il fine reale ai destinatari della sua azione.

La ricapitolazione.

La *ricapitolazione* è una pratica che consente ai *cacciatori* di riesaminare le esperienze della propria vita.

Nel nagualismo abbiamo tre modi per fare la *ricapitolazione*: formale e rigido, esaustivo e perfetto, fluido e impeccabile. Invece nel Thronismo, ossia nella magia naturale-alchemica, troviamo la *ricapitolazione* essenziale che consente di ottenere alcuni dei risultati principali che si hanno con la *ricapitolazione* esaustiva e perfetta e con la *ricapitolazione* fluida e impeccabile. Inoltre abbiamo la *ricapitolazione* riorganizzante in cui si ottengono gli stessi risultati della *ricapitolazione* formale e rigida.

N.B. – Nel sistema della "magia del Thron" alcuni dei risultati principali che si hanno con le tre *ricapitolazioni* del nagualismo si trovano a livello dall'apprendista.

Il Regno della Quarta Attenzione.

Il Regno della Quarta Attenzione è il campo d'azione dei *cacciatori*.

Il Regno della Quarta Attenzione è un mondo – l'altro mondo – che si colloca nel lato opposto rispetto al nostro mondo. Questo

Regno è fatto di una sola dimensione materiale che si presenta come un paesaggio ricco di vegetazione con montagne, colline, fiumi e pianure. In esso vivono gli esseri paralleli, le controparti degli esseri umani, trattasi di esseri che hanno lo stesso sesso delle proprie controparti, intimamente e inestricabilmente unite a loro. Inoltre, in questo Regno, sono presenti gli alleati che possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana.

N.B. – Il Regno della Quarta Attenzione ha un Guardiano in grado di assumere qualsiasi forma desideri.

Osservazione.

Il Regno della Quarta Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione, poiché l'energia temporale non-atomica di morte (il tipo di energia espressa) che lo costituisce si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

Lo shabodo aereo.

Il *cacciatore* può assumere, scivolando nel suo lato sinistro (rotazione di 90° verso sinistra), lo *shabodo aereo sottile*, ossia il corpo temporale *sottile* (strutturato) relativo al Regno della Quarta Attenzione. In seguito, lo *shabodo* aereo potrà essere materializzato (non percepibile ai cinque sensi).

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre assumere lo *shabodo aereo sottile*.

La duplice percezione.

Il *cacciatore* può assumere lo *shabodo aereo* in uno stato di percezione alterata ("percezione divisa"), cioè può sperimentare due luoghi contemporaneamente, uno con lo *shabodo aereo* e uno con il corpo fisico.

Il Regno della Quarta Attenzione interiore.

Il Regno della Quarta Attenzione interiore è una dimensione interiore che può essere esplorata dal *cacciatore* con l'assunzione dello *shabodo aereo* interiore.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre assumere lo *shabodo aereo sottile* interiore.

L'arte di sognare

L'arte di *sognare* è l'arte del *sognatore* in *sogno*, cioè l'arte del controllo dei sogni. Essa è la più oscura delle arti magiche, essa si basa sulla pratica del *sognare* – controllo sistematico dei sogni – che rafforza l'Attenzione del Sogno a tal punto che non valgono più i consueti criteri di differenziazione tra sogno e realtà.

Gli effetti dell'arte di sognare.

L'arte di *sognare*, basandosi sul controllo dei sogni, genera un movimento – verso sinistra – del *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* del *sognatore*, infatti, il *sognare* permette di spostare il *punto di unione* dalla sua posizione abituale per intensificare la percezione. Ciò consente di attivare dei filamenti interni che di solito non si usano mai nella bolla, ampliando la consapevolezza e la percezione.

L'Attenzione del Sogno.

L'Attenzione del Sogno è quella parte di consapevolezza residua che si conserva anche dormendo.

Il *sognatore* apprende il *sognare* mentre si trova in stato di percezione normale perché *sognare* è molto pericoloso. Mentre si sogna il *punto di unione* si muove lentamente in modo naturale e il *sognatore* usa il *sogno* per controllare – 'fissare' – questo movimento. Più è profondo il movimento – 'fissaggio' – del *punto di unione* più il sogno è concreto. Ne consegue che interferire nei sogni significa interferire sul movimento naturale del *punto di unione*.

La fissazione dell'Attenzione del Sogno.

La fissazione dell'Attenzione del Sogno è la consapevolezza residua risvegliata del *sognatore* che si concentra ('fissa') sul lato

luminoso od oscuro dell'Attenzione del Sogno e il *viaggiatore dell'infinito* diventa un s*ognatore del cielo* oppure un *sognatore dell'abisso*.

La botola del mondo dei sogni.

Il mondo dei sogni dell'uomo ha una 'soglia' che conduce nel Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Il mondo dei sogni dell'uomo possiede una specie di botola a doppio senso: i *sognatori* possono passare attraverso questa botola, ma anche le *proiezioni* degli alleati provenienti dal Regno dell'Attenzione Zero interiore possono entrare nei sogni dei *sognatori*.

Il Regno dell'Attenzione Zero interiore.

Il Regno dell'Attenzione Zero interiore è una zona divisa in due dimensioni materiali, ciascuna delle quali è costituita da sei mondi, porosi e cavernosi.

Nei dodici mondi – sei in relazione all'elemento acqua e sei in relazione all'elemento fuoco – vivono gli alleati del Regno dell'Attenzione Zero interiore. Ogni mondo ha un Guardiano che si manifesta al *sognatore* come un'entità oppure come una voce – la voce dell'*emissario* del *sogno* – che si propone di aiutarlo.

I varchi del sognare.

I varchi del sognare che troviamo nel nagualismo sono otto porte – sperimentate come ostacoli – che i *sognatori* devono varcare per raggiungere la perfezione nella pratica del *sognare*. Questi varchi riuniscono il lato luminoso (le otto tappe) e il lato oscuro (le otto conquiste) del *sognare*. Nel sistema della "magia del Thron" si conquistano solamente le otto tappe relative al lato luminoso del *sognare*, poiché il lato oscuro è la "via dell'abisso".

N.B. – Nel sistema magico dei *sognatori-cacciatori*, i varchi del *sognare* erano nove ma il nagualista don Juan ne conosceva solo i primi sette.

Le otto tappe del sognare.

I *sognatori* devono conquistare le otto tappe del *sognare* per diventare i s*ognatori del cielo*.

La prima tappa del *sognare* consiste nell'intendere – volere senza desiderare – di essere un *sognatore*. Seppure l'aspirante *sognatore* non sia ancora un *sognatore*, deve avere la forza di volontà – determinazione silenziosa – di diventare un *sognatore* e la convinzione di esserlo.

La seconda tappa del *sognare* consiste nel formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di diventare coscienti – durante il sonno – che si sta sognando. In questa modo, l'aspirante *sognatore* si avvia al *sognare*, risvegliando in se stesso qualcosa d'inattivo, cioè quella parte di consapevolezza residua che si conserva anche dormendo. È questa l'Attenzione del Sogno.

La terza tappa del *sognare* consiste nell'esercitare un controllo sistematico sui propri sogni. Il *sognatore* deve esprimere l'*intento* di riuscire a sopportare la vista di qualsiasi cosa stia guardando nel sogno, o meglio deve focalizzare lo sguardo su una qualsiasi componente del sogno e poi deve spostarlo su altri elementi, così egli focalizza la propria attenzione sulle componenti del sogno – *vigilanza sognante* – e le immagini diventano più consistenti, e ciò impedisce che il sogno diventi evanescente. Inoltre, deve impedire che il sogno si tramuti in un altro finché non decide di cambiarlo. In questa maniera, il *sognatore* sviluppa la propria Attenzione del Sogno, fino a realizzare un *sogno* concreto.

La quarta tappa del *sognare* consiste nello svegliarsi da un sogno in un altro sogno. Il *sognatore*, per svegliarsi da un sogno in un altro, utilizza tre modi. Il primo modo comporta che, durante il primo sogno, si sogni di fare un secondo sogno e da questo si sogni di svegliarsi, trovandosi in quest'ultimo. Il secondo modo implica che, mentre si sogna, si debba utilizzare un elemento del sogno per svegliarsi in un altro sogno, dall'immagine del sogno al sogno dell'immagine. Il terzo modo consiste nel formulare l'*intento* di volersi spostare da un sogno a un altro e per fare ciò si deve ruotare la testa da destra verso sinistra e viceversa, mettendo a fuoco lo sguardo solo sui punti estremi della propria rotazione, così si attira l'*intento* con gli occhi, producendo un

altro sogno. In questa maniera, il *sognatore* rende fluidi i propri sogni, passando da un sogno a un altro; egli esercita un adeguato controllo sulla propria Attenzione del Sogno.

La quinta tappa del *sognare* consiste nel rafforzare la propria Attenzione del Sogno, fino a sperimentare l'Attenzione totale del Sogno (*sogno* pienamente concreto). Rafforzare l'Attenzione del Sogno vuol dire focalizzarla sugli oggetti dei sogni, fino a vederli consistenti. Così si ottiene il controllo sui propri sogni e si realizza l'Attenzione totale del Sogno che consiste nell'addormentarsi in una determinata posizione del corpo fisico (sul lato destro, sul lato sinistro, sulla schiena o a pancia in giù) e quindi svegliarsi in quella posizione in un *sogno* concreto.

La sesta tappa del *sognare* consiste nell'utilizzare la tecnica delle posizioni gemelle per sperimentare l'Attenzione profonda del Sogno (*sogno* altamente concreto). Esistono quattro varianti dell'esercizio per cominciare a *sognare*: mettere il corpo fisico sul lato destro, sul lato sinistro, sulla schiena o a pancia in giù. Ad esempio, ci si può addormentare sul fianco destro con le ginocchia un po' piegate e quindi svegliarsi in quella posizione in un *sogno* concreto, realizzando l'Attenzione totale del Sogno. Subito dopo, ci si addormenta una seconda volta nella stessa posizione per svegliarsi in un *sogno* ancor più concreto. Poi, per ritornare allo stato di veglia, si passa dal secondo *sogno* al primo e da questo alla veglia. Così, le due posizioni acquisite nei *sogni* formano un'unità – le posizioni gemelle del *sognare* – e si sperimenta un *sogno* altamente concreto.

La settima tappa del *sognare* consiste nello svegliarsi nel *sogno* più concreto che si possa immaginare (confine tra il mondo dei sogni e il mondo interiore) per sperimentare l'Attenzione intensificata del Sogno (*sogno* estremamente concreto). E per farlo si deve formulare l'*intento*, poco prima di addormentarsi, di svegliarsi in un *sogno* di massima concretezza e, in questo modo, si sperimenta un *sogno* estremamente concreto.

L'ottava tappa del *sognare* consiste nell'attuare la procedura di *sognare insieme*. Per attuare tale procedura i due *sognatori* devono iniziare il sogno da due località differenti. Quello che per

primo inizia a *sognare* entra nel sogno dell'altro e lo 'ghermisce', cioè lo afferra per il braccio. Così, il primo *sognatore* condivide il *sogno* del secondo.

N.B. – Al di là dell'Attenzione intensificata del Sogno si trova il Regno della Prima Attenzione interiore, in cui si accede con il corpo fisico spaziale interiore.

L'alleato personale.

La pratica del *sognare* aiuta ad arrivare al proprio "potere-alleato" – alleato personale – che deve essere evocato e domato. L'uso di certi funghi e piante consente di arrivare direttamente e immediatamente, mentre si 'sogna', al proprio alleato interiore, la cui *proiezione* dovrà essere esteriorizzata per essere utilizzata per i propri fini.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre formare l'alleato personale.

Osservazione.

L'alleato personale è fatto della stessa materia del mondo dei sogni e pertanto non possiede una bolla (ricettacolo) di *proto-energia*. Inoltre, la sua funzione è quella di fungere da guida e di assistere l'iniziato nelle sue azioni.

Le otto conquiste del sognare.

I *sognatori* che vogliono ottenere le otto conquiste del *sognare* diventano i *sognatori dell'abisso*.

Percorrere la "via dell'abisso" comporta l'*interazione* – in stato di sogno – tra il *sognatore* e la *proiezione* di un alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore e ciò si verifica quando il *sognatore* individua e isola un'entità in relazione all'elemento acqua o in relazione all'elemento fuoco. Dall'*interazione* nasce il "legame di sangue", poiché l'energia condivisa ('interazione') genera parentele e consente al *sognatore* di formarsi lo *shabodo* interiore *sottile* (*acqueo* o *igneo*), ossia il corpo temporale *sottile* (strutturato), che risulta essere della stessa natura della *proiezione* dell'alleato, instaurando così una certa dipendenza nei confronti

di essa. Ora, il *sognatore* è pronto per essere trascinato nel mondo interiore corrispondente alla *proiezione* dell'alleato. In seguito, il *sognatore* assume – scivolando nel suo lato sinistro – lo *shabodo sottile* all'esterno, cioè si esteriorizza dal corpo fisico per viaggiare nel Regno della Prima Attenzione e per entrare – tramite l'aiuto della *proiezione* dell'alleato – nel Regno dell'Attenzione Zero. Infine, il *sognatore* materializzerà il suo *shabodo* (non percepibile ai cinque sensi).

N.B. – Gli alleati del Regno dell'Attenzione Zero sono delle entità con corpi temporali inglobati da *proto-energia* aliena e di egual fattura è lo *shabodo* del *sognatore*.

Osservazione.

Il *sognatore* scopre la *proiezione* di un alleato del Regno dell'Attenzione Zero interiore dietro la componente di un sogno e si focalizza su di essa con estrema intensità, costringendola a interagire con lui. Così, il sogno globale crolla, lasciando solo la *proiezione* dell'alleato che trasmette nel cervello del *sognatore* una potente scarica simile alla corrente elettrica e ciò consente la formazione dello *shabodo* interiore *acqueo* o *igneo*.

Il Regno dell'Attenzione Zero.

Il Regno dell'Attenzione Zero è uno dei tre campi d'azione dei *sognatori*.

Il Regno dell'Attenzione Zero è una zona materiale che si colloca nelle profondità del Regno della Terza Attenzione. Tale zona è costituita, principalmente, da due dimensioni materiali, ciascuna delle quali è costituita da sei mondi porosi e cavernosi: sei in rapporto all'elemento acqua e sei in rapporto all'elemento fuoco che delineano il tipo di energia espressa. In essa vi sono diversi tunnel geometrici, gli alleati immobili nei quali vivono gli alleati mobili, abili proiezionisti in grado di emanare delle *proiezioni* di se stessi.

N.B. – Il Regno dell'Attenzione Zero ha dodici Guardiani, uno per ciascuno dei dodici mondi.

Osservazione.

Il Regno dell'Attenzione Zero si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione, poiché l'energia temporale non-atomica di morte (il tipo di energia espressa) che lo costituisce si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

L'offerta volitiva dello stregone.

Regalare i propri allievi agli alleati del Regno dell'Attenzione Zero era ciò che facevano gli antichi stregoni.

Lo stregone ingaggiava le *proiezioni* (*acquee* o *ignee*) di due alleati del Regno dell'Attenzione Zero che stimolavano, una per parte, due punti sulla bolla di *proto-energia* – all'altezza della zona del fianco destro e del fianco sinistro – del *sognatore* che si ritrovava con lo *shabodo* materializzato nel Regno dell'Attenzione Zero. Allora, all'allievo si presentavano due opzioni: rimanere intrappolato in quel mondo o far ritorno al proprio in qualità di mediatore.

Il mediatore tra i due Regni.

Lo stregone come intermediario tra il mondo degli uomini e il mondo del di sotto.

L'allievo, se possedeva l'abilità di non rimanere intrappolato, ritornava nel Regno della Prima Attenzione con al proprio servizio le *proiezioni* degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero... egli diventava il mediatore tra i due Regni, ossia uno stregone. Ma alla fine della sua vita biologica cadeva, inesorabilmente, preda degli alleati del Regno dell'Attenzione Zero.

Il Regno della Seconda Attenzione.

Il Regno della Seconda Attenzione è uno dei tre campi d'azione dei *sognatori*.

Il Regno della Seconda Attenzione è un mondo soggettivo che si configura rispetto all'esperienza del *sognatore*. Tale mondo è avvolto da sedici strati *energetici* e in esso sono presenti gli alleati che possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana.

N.B. – Il Regno della Seconda Attenzione ha un Guardiano in grado di assumere qualsiasi forma desideri.

Osservazione.

Il Regno della Seconda Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione, poiché l'energia temporale non-atomica di vita (il tipo di energia espressa) che lo costituisce si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

I corpi temporali.

Il *sognatore* assume nel Regno della Seconda Attenzione il corpo fisico temporale e nel Regno della Prima Attenzione può sperimentare – scivolando nel suo lato sinistro – sedici corpi *energetici* (strutturati) temporali.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre assumere i corpi temporali.

La stimolazione del punto percepire.

La stimolazione di un *punto* specifico (*punto percepire*) sulla bolla di *proto-energia*, all'altezza del fianco sinistro, consente al *sognatore* di spostarsi – in modo atemporale – nel Regno della Seconda Attenzione, assumendo il corpo fisico temporale. Di solito, il *sognatore* – mentre dorme – si 'sveglia' in una replica del luogo dove si è addormentato, ma una 'sensazione' gli dice che qualcosa non va. Un buon sistema di verifica – nel caso si desti nella replica della sua stanza – è di cercare di accendere la luce elettrica e se questa non si accende significa che si trova nel Regno della Seconda Attenzione. In tal caso, il *sognatore* deve assumere la "posizione del sogno" ed esercitare la volontà di ritornare nel Regno della Prima Attenzione per riassumere il corpo fisico spaziale.

N.B. – La "posizione del sogno" è la posizione del corpo fisico temporale nell'attimo in cui ci si ritrova nel Regno della Seconda Attenzione.

Osservazione.

Ritrovarsi nel Regno della Seconda Attenzione consente di avere la totale percezione del mondo sperimentato e la totale coesione del corpo assunto; pertanto più tempo si trascorre in questo Regno, più si rimane agganciati a esso… fino al punto di non ritorno.

Il Regno della Seconda Attenzione interiore.

Il Regno della Seconda Attenzione interiore è una dimensione interiore che può essere esplorata dal *sognatore* con l'assunzione del corpo fisico temporale interiore.

La fissazione intensissima di un oggetto del sogno consente al *sognatore* di ritrovarsi con il corpo fisico temporale interiore nel Regno della Seconda Attenzione interiore che appare molto reale, di più rispetto a quello del nostro universo spaziale.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre sperimentare la Seconda Attenzione interiore con il corpo fisico temporale interiore.

Il Regno della Terza Attenzione.

Il Regno della Terza Attenzione è uno dei tre campi d'azione dei *sognatori*.

Il Regno della Terza Attenzione è un mondo che si colloca tra le "linee parallele", cioè tra il mondo degli uomini e il mondo degli esseri paralleli. Tale Regno è fatto di una sola dimensione materiale, una zona di confine che si presenta come un paesaggio desertico con dune giallastre simili a zolfo e con al centro un altipiano sopra il quale vi è l'ingresso per l'altro mondo. In questo Regno vivono gli alleati che possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana.

N.B. – Il Regno della Terza Attenzione ha un Guardiano in grado di assumere qualsiasi forma desideri.

Osservazione.

Il Regno della Terza Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione, poiché l'energia temporale non-

atomica di vita-morte (il tipo di energia espressa) che lo compone si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

Il corpo spazio-temporale.

Il *sognatore* può assumere – scivolando nel suo lato sinistro – il *nithar sottile*, ovverosia il corpo spazio-temporale *sottile* (strutturato) relativo al Regno della Terza Attenzione. In seguito, il corpo spazio-temporale *sottile* potrà essere materializzato (non percepibile ai cinque sensi).

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre assumere il *nithar*.

Il Regno della Terza Attenzione interiore.

Il Regno della Terza Attenzione interiore è una dimensione interiore che può essere esplorata dal *sognatore* con l'assunzione del *nithar* interiore.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre assumere il *nithar* interiore.

L'arte di giocare

L'arte di *giocare* è l'arte del *giocatore* in *gioco*, ossia l'arte del *giocoliere*. Essa è la più artistica delle arti magiche, essa si basa su uno sviluppo guidato e attento dell'abilità dell'*artista* che si mette in *gioco* e che opera nel mondo con etica, senso estetico e ironismo.

N.B. – La parola "ironismo" è un termine da me coniato per sottintendere l'unione dell'ironia e dell'umorismo.

Gli effetti dell'arte di giocare.

L'arte di *giocare*, basandosi su uno sviluppo guidato e attento dell'abilità dell'*artista*, consente di focalizzare l'*intento* su qualsiasi cosa si voglia *intendere* e "intendere" è volere senza desiderare, è *non-fare* (fare senza fare), una determinazione silenziosa senza alcun pensiero. È questa la padronanza dell'*intento*, ossia l'arte di

muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

Il precetto della regola del gioco.

I *giocatori* sanno che alla base dell'arte di *giocare* vi è un precetto che costituisce la regola del *gioco*.

Il precetto della regola del *gioco* dichiara che tutto ciò che circonda l'uomo è un mistero e che l'uomo stesso è un mistero che va scrutato e svelato. Il *giocatore*, conscio di tutto ciò, sa che l'*essere* è un mistero senza fine. È questa l'umiltà dell'*artista*.

Le regole comportamentali dell'arte di giocare.

I *giocatori* devono apprendere le sei regole comportamentali dell'arte di *giocare*.

La prima regola dell'arte di *giocare* dichiara che il *giocatore* è di continuo sfidato dagli uomini (il consueto comportamento umano), ma che egli è libero di scegliere quale sfida accettare e quale non accettare. La seconda regola afferma che il *giocatore* accetta una sfida solo se conosce il terreno su cui scontrarsi. La terza regola sostiene che il *giocatore*, quando accetta una sfida, deve avere un piano prestabilito ed essere pronto a battersi fino in fondo. La quarta regola dice che il *giocatore*, mentre combatte, deve essere rilassato e non deve avere paura. La quinta regola dichiara che il *giocatore*, nel caso dovesse trovarsi di fronte a situazioni che non riesce a controllare, deve ritirarsi, raccogliere le proprie forze e ritornare a combattere. La sesta regola (o la prima in assoluto) dice che il capo-*giocatore* deve "*giocare* con se stesso" e deve farlo spietatamente (sobriamente), con astuzia, pazienza e gentilezza.

I risultati dell'arte di giocare.

I *giocatori*, applicando le sei regole comportamentali dell'arte di *giocare*, ottengono tre risultati.

Il primo risultato dell'arte di *giocare* si ottiene quando il *giocatore* impara a ridere di se stesso, a non prendersi mai sul serio; il secondo risultato si ottiene quando il *giocatore* impara a non avere mai fretta e ad avere un'illimitata pazienza; il terzo

risultato si ottiene quando il capo-*giocatore* impara ad avere un'enorme capacità d'improvvisazione.

Osservazione.

I *giocatori* apprendono il *gioco* mentre si trovano in stato di percezione normale e l'applicano (*follia controllata*) quando si trovano in uno stato di percezione alterata perché consente – nell'attuazione del *gioco* – di agire più rapidamente.

La follia controllata.

La *follia controllata* permette all'*artista* di essere unito a tutto senza essere parte integrante di tutto ed è un ponte tra la follia della gente (il consueto comportamento umano) e la drasticità dei dettami (il controllo) dell'Aquila.

Il *giocatore* usa la tecnica della *follia controllata*, applicando le cinque regole comportamentali dell'arte di *giocare* in un ambito sociale e la sesta (o la prima in assoluto) in un contesto personale. Nel contesto sociale, egli non interpreta una parte come fa l'attore sulla scena... egli vive profondamente quella parte, diventa quella parte, poiché la sua personificazione vibrazionale si fissa nella posizione corrispondente allo stato d'animo che deve essere evocato. Nel contesto personale, egli "gioca con se stesso", usando la propria abilità per scopi specifici. In definitiva, il *giocatore* applicando le sei regole comportamentali esercita, in simultanea, la *follia controllata* su se stesso e sulla follia umana, poiché egli deve sempre spingersi in prima fila per *giocare*.

Osservazione.

I *giocatori* utilizzano i vari aspetti dell'energia vibrante, cioè quell'energia che costituisce il conscio collettivo, l'insieme delle vibrazioni cerebrali degli individui. Tali vibrazioni sono ripartibili per settori di specificità, cioè per tratti distintivi, riguardanti le caratterialità umane. Ogni caratterialità umana, ossia ogni settore di specificità, si manifesta come uno stato dell'essere, rapportabile al singolo individuo. I *giocatori* sono capaci di personificare diverse caratterialità umane e quindi di agire, di volta in volta,

sulle vibrazioni cerebrali degli esseri umani, affinché questi ultimi si rapportino – senza esserne consapevoli – alle loro assunzioni, cioè alle loro personificazioni vibrazionali.

La commedia divina.

La "commedia divina" è la costruzione da parte del capo-*giocatore* – il guerriero in prima fila – di un *edificio* sotto il diretto controllo dell'Aquila.

Nell'*edificio* entrano diverse persone – *giocatori* e uomini comuni – e la 'sceneggiata' ("commedia divina") viene creata dal capo-*giocatore* per porre i *giocatori* di fronte al contrasto che si crea tra la follia della gente e il controllo dell'Aquila. Subito la follia della gente ha il sopravvento sui *giocatori* ma alla fine viene sconfitta dal lungimirante disegno dell'Aquila.

N.B. – Per costruire un "edificio" il capo-*giocatore* deve "svegliare il potere", cioè deve dichiarare le proprie intenzioni senza, però, svelare il fine reale ai destinatari della sua azione.

La padronanza dell'intento.

La padronanza dell'*intento* si basa sulla capacità di "parlare con il cuore" e sulla capacità di "saper ascoltare".

Parlare con il cuore significa aprirsi al 'sentire' (una sensazione vaga ma familiare) per connettersi con l'*intento dell'infinito*, al fine di esprime il proprio *intendimento*. Invece, saper ascoltare significa 'sentire' (sapere qualcosa senza il minimo dubbio) per essere connessi con l'*intento dell'infinito*, allo scopo di ricevere conoscenze.

La padronanza del potere.

L'energia impersonale dell'i*nfinito* può essere accumulata tramite l'*intento inflessibile* nel proprio essere e diventare energia personalizzata al proprio servizio... il *potere*.

N.B. – L'*intento inflessibile* è la ripetitività del proprio *intento* che diventa il comando dell'Aquila.

I livelli di interazione con l'intento.

Tre sono i livelli – sperimentati come maniere di percepire l'*intento* – che l'iniziato può sperimentare nella sua interazione con l'*intento*.

Il primo modo di percepire l'*intento* riguarda l'apprendista. Trattasi di un *intento* che scende di colpo sull'apprendista... è come se egli fosse sulla strada dell'*intento*, ma intrappolato nella rete dell'*intento* senza avere il minimo controllo su ciò che gli sta accadendo.

Il secondo modo di percepire l'*intento* riguarda il guerriero. Trattasi di un *intento* che arriva perché il guerriero si mette in contatto con l'*intento*... è come se egli si mettesse sulla strada dell'*intento*, è come se altre possibilità, prima a lui ignote, improvvisamente divenissero evidenti e quindi non pianifica mai niente in anticipo, ma le sue azioni sono così decisive da sembrare che abbia calcolato prima ogni aspetto del suo agire.

Il terzo modo di percepire l'*intento* riguarda il mago. Trattasi di un *intento* che consente di armonizzarsi con esso... è come se l'*intento* si fosse fuso con il mago e nel farlo lo trasforma in una forza pura senza preconcetti e così il mago è in grado di usare l'*intento* a proprio piacimento.

Il giocare.

Il *giocare* è una pratica che consente ai *giocatori* di giocare con il mondo che li circonda.

Il *giocatore* è un *artista*, un *giocoliere*, un manipolare la cui arte è così raffinata che il *giocare* diventa la sua regola di vita, il suo *modus operandi*, la manifestazione di se stesso espressa in un *gioco* continuo...

Il Regno della Quinta Attenzione.

Il Regno della Quinta Attenzione è il campo d'azione degli *artisti*.

Il Regno della Quinta Attenzione è un mondo sovrapposto al nostro, un mondo gemello opposto e complementare che non interferisce con il nostro... è un "mondo magico" che si presenta come un paesaggio ricco di vegetazione con montagne, colline,

fiumi e pianure. Tale mondo è avvolto da sedici strati *energetici* e in esso sono presenti gli esseri magici che si manifestano nelle sembianze di uomini, di animali, d'insetti, di alberi e di ogni altra forma di vita. Inoltre, in questo mondo sono presenti gli alleati che possono assumere vari aspetti, tra cui la forma umana.

N.B. – Il Regno della Quinta Attenzione ha un Guardiano in grado di assumere qualsiasi forma desideri.

Osservazione.

Il Regno della Quinta Attenzione si colloca tra gli spazi del Regno della Prima Attenzione, poiché l'energia spazio-temporale non-atomica di vita (il tipo di energia espressa) che lo costituisce si dispone tra gli spazi dell'energia spaziale atomica di vita della Terra.

Gli esseri magici del Regno della Quinta Attenzione.

Gli esseri magici del Regno della Quinta Attenzione appaiono in vari aspetti, l'animale totem – come nel caso del giaguaro – è uno di questi; trattasi di un animale di potere che dona le sue qualità a chi lo invoca. L'iniziato, tramite l'uso del tabacco puro, evoca lo spirito-guardiano del tabacco che, a sua volta, invoca il potere del giaguaro che penetra nell'iniziato, facendogli assumere l'aggressività e la forza sessuale. Un altro aspetto di tali esseri è l'animale protettore (animale di potere) che accompagna per tutta la vita l'uomo, svolgendo la funzione di dargli forza, aiuto e comprensione in caso di necessità o di portarlo alla guarigione in caso di malattia o sofferenza.

I corpi spazio-temporali.

L'*artista* può assumere – in modo atemporale – nel Regno della Quinta Attenzione il corpo fisico spazio-temporale e nel Regno della Prima Attenzione può sperimentare – scivolando nel suo lato sinistro – i sedici corpi *energetici* (strutturati) spazio-temporali.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre assumere i corpi spazio-temporali.

La stimolazione del punto intento.

La stimolazione di un *punto* specifico (*punto intento*) sulla bolla di *proto-energia*, all'altezza dell'ombelico, consente al *giocatore* di spostarsi – in maniera atemporale – nel Regno della Quinta Attenzione, assumendo il corpo fisico spazio-temporale. Il *giocatore*, mentre dorme, deve sviluppare l'*intento di svegliarsi* nel Regno della Quinta Attenzione.

La divisione della percezione.

Con l'avvento dell'Età Oscura, avvenuta circa 8.000 anni fa, la bolla di *proto-energia* dell'uomo raggiunse la sua massima ampiezza e ciò indusse i veggenti – *cacciatori* e *sognatori* – a dividere la percezione degli allievi tra il lato destro e il lato sinistro (si percepiscono i due emisferi del cervello come enti separati), consentendo l'assunzione del corpo fisico spazio-temporale nel Regno della Prima Attenzione. Tale pratica è nota come "la divisione della percezione" e si esplica in due modi.

Il primo modo riguarda i *cacciatori* e consiste nel dividere il *cacciatore* – a livello percettivo – tramite il duplice sussurro dei due maestri-*cacciatori*. L'insegnante sussurra all'orecchio destro e il benefattore, che si trova nello *shabodo* aereo materializzato, all'orecchio sinistro. Il duplice sussurro stimola l'assunzione del corpo spazio-temporale da parte del *cacciatore*, cioè la fuoriuscita dalla testa del corpo *inorganico* che si materializza (inaccessibile alla percezione normale).

Il secondo modo riguarda i *sognatori* e consiste nel dividere il *sognatore* – a livello percettivo – tramite l'azione del maestro-*sognatore* che si trova in un corpo fisico temporale o spazio-temporale. Poi, il *sognatore* in stato di 'sogno' viene indotto a trovare le proprie mani, cioè a fissare intensamente il loro dorso fino a che l'immagine diviene limpida e ciò produce l'assunzione del corpo spazio-temporale, cioè la fuoriuscita dalla testa del corpo *inorganico* che si materializza (inaccessibile alla percezione normale).

N.B. – Le mani del corpo fisico spazio-temporale sono più

grandi e più bianche rispetto a quelle del corpo fisico spaziale.

Osservazione.

La pratica della "divisione della percezione" è pericolosa perché genera una spaccatura sulla parte superiore dell'aura e della bolla di *proto-energia*. Tali spaccature vanno chiuse quanto prima se no il *cacciatore* o il *sognatore* perdono gradualmente la propria energia, fino al momento in cui verranno colti dalla morte.

Il Regno della Quinta Attenzione interiore.

Il Regno della Quinta Attenzione interiore è una dimensione interiore che può essere esplorata dall'*artista* con l'assunzione del corpo spazio-temporale interiore.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica non occorre assumere il corpo spazio-temporale interiore.

L'arte di vedere

L'arte di *vedere* è l'arte del veggente, cioè l'arte di *vedere* il mondo in un modo diverso. Essa è la più complessa delle arti magiche, essa si basa sull'attivazione della capacità del veggente di percepire l'essenza – *proto-energia* – delle cose del mondo.

Gli effetti dell'arte di vedere.

L'arte di *vedere*, basandosi sull'attivazione della veggenza, consente di padroneggiare il movimento del *punto di unione*. È questa la padronanza dell'*intento* che produce un movimento – verso sinistra – del *punto di unione* del veggente e ciò permette di attivare dei filamenti interni che, usualmente, non si usano mai nella bolla di *proto-energia*, ampliando la consapevolezza e la percezione.

Osservazione.

L'arte di *vedere* si basa sulla capacità di attivare la veggenza e ciò accade quando l'iniziato ottiene la padronanza dell'*intento*

tramite una rigorosa e sistematica applicazione del "non-fare", al fine di *fermare il mondo*.

Il non-fare.

Il *non-fare* è una manovra destinata a creare un blocco nella focalizzazione abituale della Prima Attenzione, un'interruzione nel *continuum* spazio-tempo del "primo anello del potere" per far emergere la percezione della Quinta Attenzione, il "terzo anello del potere".

La contemplazione.

La contemplazione è una pratica, un mezzo per 'catturare' (radunare) e 'fissare' (mettere a fuoco) la Quinta Attenzione. Essa, applicata al "*non-fare* del fare", consente di contemplare.

N.B. – La contemplazione aiuta a interrompere il *dialogo interno*.

L'interruzione del dialogo interno.

L'interruzione del *dialogo interno* è l'interruzione del flusso dei pensieri, il vuoto mentale.

N.B. – L'interruzione del *dialogo interno* aiuta a entrare nello stato del *dormire*.

Il dormire.

Il *dormire* è uno stato dell'essere in cui, sospeso il flusso dei pensieri, si sperimenta una 'sonnolenza', uno stato di sonno molto particolare in cui si è svegli eppure addormentati, il corpo è come addormentato ma la mente è sveglia e così il veggente impara a *dormire* e diventa un veggente-*dormiente*.

N.B. – Il *dormire* aiuta a conseguire il *silenzio interiore*.

Il silenzio interiore.

Il *silenzio interiore* è uno stato particolare della percezione umana in cui il pensiero-verbalizzazione diventa apparentemente inutile, il parlare e persino il pensare diventano difficoltosi a farsi, sembra che l'assenza del normale sistema cognitivo sia il vero

stato dell'essere... in questo stato si vive a un livello diverso di consapevolezza.

N.B. – Il *silenzio interiore* consente di *fermare il mondo*.

Osservazione.

Il *silenzio interiore* si consegue tramite l'accumulo del *silenzio* nella profondità del proprio essere, in un nucleo che cresce con la pratica della sospensione del *dialogo interno* fino al momento in cui il *silenzio interiore* si manifesta spontaneamente.

Fermare il mondo.

Fermare il mondo è l'interruzione percettiva delle emanazioni dell'Aquila – quelle isolate dalla Prima Attenzione per percepire il mondo quotidiano – e il veggente-*dormiente* raggiunge quella soglia in cui la percezione ordinaria crolla...

Vedere.

Il *vedere* è l'emersione percettiva delle emanazioni dell'Aquila – quelle relative alla Quinta Attenzione – e il veggente-*dormiente* 'vede'… in quella condizione gli si manifesta una percezione straordinaria che gli consente di percepire la *proto-energia* come fluisce nell'universo.

Il controllo del movimento del punto di unione.

Il controllo del movimento del *punto di unione* nella bolla di *proto-energia* si acquisisce seguendo un preciso *iter*, chiamato il "cimento": una vita d'impeccabilità (un uso adeguato della propria energia) porta alla forza interiore, ossia ad acquisire la sobrietà (una naturale inclinazione all'analisi e alla comprensione) che consente di controllare il proprio *intento* e che, a sua volta, porta al *silenzio interiore* e quindi all'energia interiore necessaria per muovere il *punto di unione*.

Il controllo del fissaggio del punto di unione.

Il controllo del fissaggio del *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia* si acquisisce tramite lo sviluppo del "controllo":

sviluppare il "controllo" significa usare l'*intento inflessibile* per 'fissare' il *punto di unione* su una nuova posizione, acquisendo coesione e uniformità.

N.B. – La coesione è quella forza che tiene insieme l'energia in una determinata forma, mentre l'uniformità è la condivisione della stessa configurazione strutturale.

Il potere e il potere assoluto.

La manipolazione di ciò che viene definito "forza-volontà" è chiamata "potere" e la manipolazione di ciò che viene definito "amore" è chiamato "potere assoluto", così l'energia impersonale delle emanazioni dell'Aquila si trasforma in *intento* (oscuro-luminoso) e in *intento* totale, l'energia personalizzata al servizio del guerriero.

Il triplice potere dell'infinito.

Il triplice *potere dell'infinito* è dato dalla *forza* (lato oscuro), dalla *volontà* (lato luminoso) e dall'*amore* (aspetto attivo).

Connettersi con il triplice *potere* significa percepire la tristezza universale come onde oscure di *proto-energia*, la gioia universale come onde luminose di *proto-energia* e l'indifferenza universale come "un tremore nell'aria" (un tremito di *proto-energia*).

La Quinta Attenzione.

La Quinta Attenzione è il campo d'azione dei veggenti.

La Quinta Attenzione è un flusso incessante di emanazioni fluide, chiamate "grandi fasce di emanazioni", gruppi di fibre fisse – appaiono diritte e si diramano in ogni direzione senza mai intrecciarsi – costituite da miliardi di filamenti consapevoli, vibranti e luminosi. Nelle grandi fasce di emanazioni si muovono degli enti di luce sfolgorante.

Il corpo di luce sfolgorante.

Il veggente può assumere il corpo di luce sfolgorante, ossia il corpo *proto-energetico sottile* (strutturato) relativo alla Quinta Attenzione.

N.B. – Nel sistema della magia naturale-alchemica si assume il corpo di luce sfolgorante contenente la *struttura* alchemica, cioè si assume il corpo di diamante-folgore cristallino.

Osservazione.

Il veggente per assumere il corpo di luce sfolgorante muove e fissa il *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale*, che gli determina la sperimentazione del duplice *fuoco dal profondo*, l'accensione della bolla originaria di *proto-energia* e del corpo fisico. Tale accensione causa la smaterializzazione del corpo fisico con la conseguente strutturazione energetica della bolla (a forma umana) che assume una forma delineata: da forma energetica a struttura energetica.

La Quinta Attenzione interiore.

La Quinta Attenzione interiore è costituita dalle emanazioni interne contenute nella bolla di *proto-energia* e isolate da quelle esterne dalla superficie della bolla.

L'arte di essere

L'arte di *essere* è l'arte dell'essere per essere l'Essere. Essa è la più potente delle arti magiche, essa si basa sulla sistematica applicazione della magia-naturale alchemica, il Thronismo.

L'arte di *essere* è un'antica formula (procedura) lomariana per squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo... ed è una nuova formula (nuova procedura) per il Mahon di Horus-Maat, iniziato il 20 marzo 2000. Tale formula riguarda l'assunzione del corpo di diamante-folgore di platino o, a un livello più alto, del corpo di diamante-folgore cristallino. Essa si riferisce a una nuova Stirpe di Maghi, un nuovo ciclo.

L'antica formula lomariana.

L'antica formula (procedura) lomariana per squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo è l'arte di *essere* che si esplica tramite l'uso della pianta di potere.

In una comunicazione (6 maggio 1981) relativa agli antichi Dei (Lomariani) si dice che esiste una droga (elisir) che consente di squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo. Questa droga è una specie di fungo. È il Grande Segreto degli Antichi... la pianta di potere che consente di "aprire gli occhi".

La pianta di potere.

L'isola Hispaniola – comprende lo stato di Haiti e lo stato della Repubblica Dominicana – è un frammento di una delle sette isole di Atlantide. Su questo frammento si trova la pianta di potere che i Lomariani donarono agli Iperborei e che, in seguito, venne utilizzata dai Muriani, dai Lemuriani e dagli Atlantidei.

Dopo la fine di Atlantide, gli antichi maya scoprirono la pianta di potere e per proteggerla dai profanatori misero per ogni pianta un campo di forza (membrana di energia naturale trasparente tra il terzo e il quarto livello di densità) e un Guardiano (guerriero maya di color oro con dettagli rossi, costituito della stessa energia e della stessa densità della membrana). In pratica, il Guardiano proiettava una membrana trasparente all'altezza dello stomaco di ogni sacerdote maya e tale membrana fungeva da contenitore energetico per il potere della pianta. Nel caso qualcuno – esterno alla discendenza dei maya – si fosse impossessato del segreto della pianta, il contenitore energetico si sarebbe negativizzato.

N.B. – In una cittadina (Sabana de la Mar) della Repubblica Dominicana si trova una montagna e su di essa cresce la pianta di potere.

La nuova formula draconiana.

La nuova formula (procedura) draconiana per squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo è l'arte di *essere* che si esplica a vari livelli: il primo consiste nel ricevere il contenitore energetico alchemico nella zona sopra l'ombelico, il secondo di spostarlo nella zona dell'ombelico, il terzo di ricevere nel contenitore la Triplice Sfera azzurra e così via... fino all'assunzione del corpo di diamante-folgore cristallino.

N.B. – Tra il secondo e il terzo livello è possibile sperimentare

l'atemporalità, ossia l'interruzione del flusso del tempo, l'eterno presente, la quiescenza della mente (*nirvana*).

Osservazione.

L'Arca dell'Alleanza Celeste ha trasmutato le membrane e i Guardiani di tutte le piante di potere che sono sulla montagna. I Guardiani e le membrane delle piante sono stati mutati in energia alchemica (*theerium* platinato plasticizzato intensificato). E, ora, i Guardiani maya appaiono come dei guerrieri extraterrestri (di colore platino con dettagli azzurri).

La creazione delle tre sfere del potere.

L'Arca dell'Alleanza Celeste creò tre sfere azzurre (*theerium* liquido azzurro intensificato). La prima inglobava la seconda e la seconda inglobava la terza. A queste tre sfere si collegano tre entità (*theerium* platinato intensificato) che rappresentano: la morte, la vita e l'immortalità.

N.B. – La prima entità è una donna nera, la seconda è un cavaliere bianco, la terza è un essere androgino azzurro.

La comunicazione della terza entità.

La terza entità comunicò – 30 novembre 2011 – il seguente messaggio: "Dominando la Morte e trascendendo la Vita si accede al Sacro Mistero dell'Eternità. Questo è il Sapere e il Potere racchiuso nella pianta dei Lomariani. Quel 'sapere' che appresero Adamo ed Eva nel Giardino di Eden. Ora, anche se la pianta sparisse dalla Terra, il suo Sapere e il suo Potere non andrebbero perduti, poiché racchiusi nella profondità delle tre entità. Solo trascendendo gli opposti si arriva al Terzo Segreto: l'Eternità, il Tempio senza tempo. Entrando nel Tempio e sedendosi sul Trono si entra in contatto con l'Arca dell'Alleanza Celeste: la Fonte dell'Eternità".

Osservazione.

La pianta di potere è l'albero della conoscenza del bene e del male, ma in quest'albero è contenuto l'albero della vita e in quello

della vita vi è l'albero dell'immortalità. Il primo rappresenta "la conoscenza della morte", il secondo "la conoscenza della vita" e il terzo "il potere dell'immortalità". Pertanto la pianta di potere racchiude il triplice segreto: morte, vita, immortalità, ma nel triplice segreto vi è un segreto... il *segreto* del triplice segreto. E questo *segreto* è quello dell'atemporalità, cioè l'interruzione del flusso del tempo che va dal passato (morte) verso il futuro (vita). Solo trascendendo gli opposti – la morte e la vita – si arriva al terzo segreto: l'atto del presente (immortalità), inteso come eterno presente, l'eternità.

L'immagine del triangolo.

L'immagine del triangolo c'illumina sul *segreto* del triplice segreto: il vertice a sinistra rappresenta il passato (morte), il vertice a destra il futuro (vita) e quello in alto l'eterno presente (immortalità). Se dal vertice superiore del triangolo tracciamo una verticale verso il basso, intercettiamo il centro del lato alla base. È questa l'interruzione del flusso del tempo… la sequenza morte-immortalità-vita.

Realizzare la totalità dell'essere.

La *totalità dell'essere* si realizza tramite la formula dell'*essere* che recita: *fermare il mondo* per squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo, allo scopo ultimo di sperimentare il corpo divino cristallino materializzato.

N.B. – Il corpo divino cristallino è il corpo di diamante-folgore cristallino.

Il Tempo che Non-È.

Il Tempo che Non-È è quando si *ferma il mondo*: la propria sintonizzazione percettiva (Prima Attenzione) si sospende, un blocco percettivo nella focalizzazione abituale (Primo Dominio) del proprio essere... il flusso del proprio *continuum* spazio-tempo s'interrompe e si squarciano i Veli dello Spazio e del Tempo. Ma non di tempo si deve parlare, esso non esiste si deve parlare soltanto di "Unità Suprema rivelata".

Il quadruplice fuoco dal profondo.

Gli *artisti* thronisti, ovvero i *giocatori* naturali-alchemici, si accendono del quadruplice *fuoco dal profondo*: bolla originaria di *proto-energia*, bolla alternativa di *proto-energia*, corpo di diamante cristallino (*denso*) e corpo fisico. E il loro corpo fisico non si disintegra, esso si converte in energia non-frammentaria e ottengono la materializzazione del corpo di diamante cristallino.

Il guerriero

Il guerriero è pronto a proseguire lungo la via magica, senza affrettarsi e senza esitare. Egli apprende i segreti del sapere e del potere e trova soddisfazione e realizzazione personale in ciò che fa. Il guerriero è un essere fluido, malleabile e pieno di risorse, egli interagisce armoniosamente con ciò che lo circonda, poiché solo vivendo da guerriero si può resistere sulla via del sapere e del potere: egli non può essere impotente, smarrito o spaventato, poiché ciò lo porterebbe alla perdita dell'energia.

Il comportamento del guerriero consente di sviluppare un perfetto equilibrio tra la 'ragione' (mente) e il 'sentire' (sapere), poiché senza questo equilibrio non è possibile resistere sulla via del sapere e del potere. Inoltre, gli consente di superare gli ostacoli che si presentano lungo la 'via', poiché il comportamento del guerriero è uno stile di vita, l'unico deterrente alla paura e il solo canale che un guerriero possa usare per consentire al flusso della sua attività di scorrere liberamente.

L'attributo del guerriero.

L'attributo del guerriero è l'*intento* che consente di interagire con l'Aquila.

L'*intento* è volere senza desiderare, è *non-fare* (fare senza fare), una determinazione silenziosa senza alcun pensiero.

Osservazione.

Il guerriero, come aiuto per conquistare l'*intento*, può usare

un “tirannuccio” e nel farlo deve controllare, sistematicamente, il proprio comportamento mediante i cinque attributi di base del novizio con gli undici attributi dell’apprendista. E la conquista dell’*intento* gli consente di attuare il collegamento di tutti gli attributi.

La padronanza dell’intento.

La padronanza dell’*intento,* rapportata al guerriero, si conquista trasformando gli stati d’animo in *intento* e quindi muovendo e fissando il *punto di unione*. Il guerriero esprime l’*intendimento* – dà un comando a se stesso per manipolare le sensazioni – ed entra in uno specifico stato d’animo, come l’euforia, il malessere, l’ira, il dolore, la paura, allo scopo di ottenere lo spostamento del *punto di unione*.

I cinque traguardi del guerriero.

La conquista dei cinque traguardi del guerriero consente di sperimentare degli stati di percezione alterata che permettono di ripulire l’anello di collegamento con la conoscenza silenziosa dell’*intento*.

Il primo traguardo del guerriero consiste nel cancellare la storia personale. Il guerriero deve desiderare di abbandonare la propria storia per rompere i legami dei pensieri di tutte le persone che lo conoscono, solo così si libera dai vincoli dei pensieri altrui. Egli deve cominciare a cancellare la storia personale, tagliandola via a poco a poco, fino al “momento clou” in cui nessuno sa chi è, nemmeno lui. Infine, deve cancellare tutto ciò che lo circonda fino a quando non dà più nulla per scontato e così rimane sempre attento, perennemente attivo.

Il secondo traguardo del guerriero consiste nello sperimentare il secondo *punto di rottura*, cioè nel conseguire la morte della psiche. Il guerriero deve interrompere l’ordinaria percezione e così consegue lo stato di elevata percezione e di intensa percezione. Egli deve muovere e fissare il *punto di unione* nelle due specifiche posizioni.

Il terzo traguardo del guerriero consiste nel padroneggiare

l'*intento* dell'Aquila. Il guerriero usa il 'sentire' per connettersi con l'*intento* dell'Aquila, affinché esso produca l'evento desiderato.

Il quarto traguardo del guerriero consiste nello sperimentare il terzo *punto di rottura*, ossia nel conseguire la morte della mente. Il guerriero deve venir scosso profondamente... le sue barriere protettive devono essere abbattute e interrotta l'ordinaria continuità della sua vita. Ogni guerriero deve raggiungere nella sua vita, in modo intenzionale e premeditato, questo momento di cambiamento.

Il quinto traguardo del guerriero consiste nell'accumulare il *silenzio*. Il guerriero, dopo aver sperimentato la morte della mente, utilizza la pratica della sospensione del *dialogo interno*. In questo modo il *silenzio* viene accumulato nella profondità dell'essere, in un nucleo che cresce con la pratica della *sospensione*, fino al momento in cui il *silenzio interiore* si manifesta spontaneamente.

N.B. – Due dei sette traguardi del guerriero, elencati in *Sixtrum* (vol. II), sono stati tolti perché non rientranti nell'ambito dei pre-Argoniani.

Osservazione.

Gli stati di percezione alterata e la ripulitura dell'anello di collegamento sono relativi ai tre noccioli fondamentali inerenti al guerriero.

I noccioli fondamentali relativi al guerriero.

Tre sono i noccioli fondamentali relativi al guerriero: il quarto, il quinto e il sesto.

Il quarto nocciolo fondamentale è l'aspetto dell'*intento* che si verifica quando il *punto di unione* del guerriero si sposta nello stato di elevata percezione e di intensa percezione, accendendo dei filamenti inutilizzati in grado di memorizzare informazioni ed esperienze.

Il quinto nocciolo fondamentale è lo stratagemma dell'*intento* che si realizza quando l'*intento* usa l'astuzia e la spietatezza per scuotere l'anello di collegamento del guerriero, cioè quando gli ripulisce l'anello di collegamento ('intuizione') con la conoscenza silenziosa ('sapere') dell'*intento* dell'Aquila.

Il sesto nocciolo fondamentale è la decisione dell'*intento* che si manifesta quando l'*intento* decide la direzione che il guerriero deve prendere nella sua vita. Il guerriero, di fronte a situazioni terribili che lo coinvolgono, fa del proprio meglio e poi – senza rimorsi o rimpianti – si rilassa, lasciando che l'*intento* decida il risultato.

I quattordici passi del guerriero.

I quattordici passi del guerriero riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il primo passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza *sottile* a forma di sfera (Liberatore), allo scopo di staccare dalla bolla originaria di *proto-energia* il predatore nero alieno e consentire alla patina lucente di ricrescere.

Il secondo passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Rafforzatore), allo scopo di densificare l'involucro della coscienza e la coscienza.

Il terzo passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di Cono (Proiettore), al fine di proiettare sopra la testa, a tredici millimetri dalla bolla originaria, il Cono del Potere con funzione di proiettare l'intento alchemico.

Il quarto passo del guerriero consiste nel muovere e fissare, sulla bolla originaria di *proto-energia*, il *punto di unione* con l'*intendimento*.

Il quinto passo del guerriero consiste nel 'sentire' per poter padroneggiare l'i*ntento* dell'Aquila.

Il sesto passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di doppio tetraedro con un'unica base (AR), allo scopo di trasmutare l'Io superiore in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium*

platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

Il settimo passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Densificatore), al fine di densificare la *struttura* alchemica della bolla originaria di *proto-energia*.

L'ottavo passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di stella a quattro punte, contenente una sfera con al centro un nucleo (la Grande Stella), al fine di diffondere dell'energia dalla consapevolezza B nella *struttura* alchemica della bolla originaria di *proto-energia*.

Il nono passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di trottola ottagonale (Emettitore), allo scopo di diffondere l'intento alchemico nella *struttura* alchemica della bolla originaria di *proto-energia*.

Il decimo passo del guerriero consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – terzo livello di densità – a forma di sfera (TE), al fine di mutare in intento alchemico il nucleo centrale (*teh*) contenuto nell'archetipo base dell'inconscio collettivo.

L'undicesimo passo del guerriero consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di piramide (Piramidion), allo scopo di rivestire di patina lucente alchemica la *struttura* alchemica della bolla originaria di *proto-energia*.

Il dodicesimo passo del guerriero consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Convertitore: Sfera di Luce), al fine di ricevere la Barra bipolare (Luce connettiva alchemica intensificata) per

la conversione della polarità tra il corpo fisico e il corpo di diamante-folgore di platino.

Il tredicesimo passo del guerriero consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di piastra rettangolare (Monolite di Luce), allo scopo di riempire ("Pienezza") il corpo fisico di Luce connettiva alchemica intensificata e di connetterlo costantemente ("Pienezza Illimitata") con tale Luce.

Il quattordicesimo passo del guerriero consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di porta rettangolare (Porta rettangolare), allo scopo di ricevere il reticolo alchemico nella *struttura* alchemica della bolla originaria di *proto-energia*.

N.B. – Quattro dei diciotto passi del guerriero, elencati in *Sixtrum* (vol. II), sono stati tolti perché non rientranti nell'ambito dei pre-Argoniani.

Osservazione.

La particolare formula – energia non-atomica non-continua, contenente energia non-atomica continua – del reticolo alchemico dell'iniziato consente al corpo *inorganico* (*struttura* alchemica) di essere accessibile ai cinque sensi, ossia di allinearsi con la frequenza del Primo Dominio (Regno della Prima Attenzione) e d'interagire con esso, oppure di cambiare frequenza e rendersi inaccessibile ai cinque sensi, pur rimanendo materializzato.

Specificazione relativa ai predatori neri alieni.

Gli sciamani dell'antico Messico si accorsero dell'esistenza dei predatori neri alieni, li *videro* come delle ombre nere di *proto-energia* e li chiamarono *voladores* – "quelli che volano" – perché si muovono a balzi nell'aria per poi atterrare.

Gli sciamani dell'antico Messico scoprirono che ogni uomo possiede un compagno oscuro che resta con lui per tutta la vita, un predatore nero alieno che assume il controllo della sua vita e che

lo rende un essere impotente, privato delle sue potenzialità. L'uomo – l'essere che era destinato a essere magico – è stato ridotto a un banale pezzo di carne trita e ritrita, un essere centrato nell'ego, convenzionale, autocompiacente, debole, contraddittorio e stupido.

I predatori neri alieni sono delle entità aliene, le bolle di *proto-energia* nera di esseri senzienti vissuti su altri pianeti che, dopo il sopraggiungere della morte fisica, giunsero sulla Terra, circa tredicimila anni fa, quando ebbe termine l'Età dell'Oro. Da allora, essi arrivano sulla Terra e ogni singola entità aliena si collega a ogni singolo uomo, tramite un tentacolo allungabile che inserisce nella bolla dell'uomo – all'altezza dell'ombelico – al momento della sua nascita.

I predatori neri alieni, tramite il loro tentacolo, si nutrono della patina lucente che avvolge la superficie della bolla di *proto-energia* dell'uomo, consumandola fino al punto da ridurla a un bordo sottile quando l'uomo raggiunge l'età adulta. Quel bordo è l'epicentro dell'egocentrismo in cui l'uomo è irrimediabilmente intrappolato. A quel punto, essi stimolano la sottile fascia rimasta affinché produca fiammate *proto-energetiche* che poi consumano. Essi, per produrre e alimentare le fiammate, influenzano la mente dell'uomo facendo leva sul suo egoismo, procurandogli problemi futili, comportamenti contraddittori e un sistema aberrante di credenze.

N.B. – L'uomo è l'unico essere vivente dotato della patina lucente di *proto-energia*.

Osservazione.

Nel sistema della magia naturale-alchemica il tentacolo del predatore nero alieno viene reciso dal "Liberatore" (campo di forza alchemico) e la parte del tentacolo rimasta nella bolla originaria di *proto-energia* del guerriero viene tolta. In questa maniera si determina l'amputazione di parte del tentacolo del predatore e ciò ne causa la morte... il predatore rinsecchisce e muore.

La rivisitazione formale.

Il guerriero concluso il suo *iter* deve rivisitare la conoscenza magica in suo possesso e rivedere le esperienze descritte nel suo diario, allo scopo di consolidare le sue acquisizioni. Assieme al suo maestro deve 'ricapitolare' – rivisitazione formale – il suo trascorso di guerriero per rendere stabile e durevole la conoscenza acquisita... lo sforzo di 'ricapitolare' ("rivedere il fare") sancisce la conclusione dello sviluppo del guerriero.

L'interconnessione tra le tre parti della struttura.

Il guerriero, ora, si chiederà quale schema dovrà applicare per procedere nel suo sviluppo iniziatico, cioè si chiederà come dovrà interconnettere linearmente l'attributo, i traguardi e i passi. Anche in questo caso – come in quello dell'apprendista – uno schema fisso valido per tutti non c'è e pertanto si potrà formulare solo uno schema generico. Dunque il guerriero dovrà stare assai attento, dovrà continuamente analizzare il proprio operato e il maestro che lo istruisce dovrà fornirgli tutte le spiegazioni utili e dovrà metterlo alla prova per verificare i progressi ottenuti.

Interconnessione strutturale.

L'iniziato, in qualità di guerriero, deve acquisire un attributo conquistare il primo traguardo ed effettuare i primi tre passi.

L'iniziato, in qualità di guerriero, deve conquistare il secondo traguardo ed effettuare il quarto passo.

L'iniziato, in qualità di guerriero, deve conquistare il terzo traguardo che coincide con il quinto passo.

L'iniziato, in qualità di guerriero, deve effettuare i successivi passi e dopo l'ultimo passo deve conquistare il quarto e il quinto traguardo.

7

Il mago

Il mago è un uomo di conoscenza e di potere... è un poeta, un viaggiatore dell'*infinito*.

Il mago, in qualità di uomo di conoscenza, sa che la sua sfida è quanto egli può essere impeccabile nell'immutabilità del suo destino e sa che la ricerca della *libertà* è l'unica forza stimolante, un'avventura in cui rischia la vita. Egli sa che la conquista della *libertà* si ottiene solo affrontando l'*infinito*.

Il mago

L'iniziato – giunto a questo punto – è diventato un mago; egli ha scosso profondamente se stesso tramite la sperimentazione del terzo *punto di rottura* (morte della personalità), l'ordinaria continuità della sua esistenza si è interrotta e il *silenzio interiore* è entrato in gioco, è diventato parte attiva del suo essere. E ciò porta a quel processo di smantellamento della struttura del mondo nota al mago; egli deve conoscere il modo opposto di vita rispetto al suo, l'altra faccia della medaglia.

N.B. – Il lavorio del *silenzio interiore* inizia con l'accumulo, nella profondità dell'essere, del *silenzio*... e il *silenzio* inizia ad agire nell'attimo stesso in cui si comincia ad accumularlo in un

nucleo che cresce con la pratica della sospensione del *dialogo interno*, fino al momento in cui si manifesta spontaneamente.

La libertà del mago

Il mago vuole essere libero e la *libertà* ha le implicazioni più devastanti, tra queste c'è l'implicazione che il mago debba intenzionalmente cercare il cambiamento. Per il mago, la fine di un ciclo non è solo la fine di un ciclo di tempo, ma anche l'inizio di quel processo di smantellamento della struttura del mondo a lui nota, in modo da sostituirla con un'altra di diverso stile e qualità. Ogni mago – maschio o femmina – deve raggiungere nella sua vita, in maniera intenzionale e premeditata, quel *momento di cambiamento*...

Osservazione.

La conoscenza del modo di vita opposto rispetto a quello del mago è direttamente connessa alla direzione degli occhi. Esiste una direzione degli occhi collettiva (naturale) e una direzione degli occhi individuale (spirituale).

La direzione degli occhi collettiva.

La direzione degli occhi collettiva riguarda tutti gli uomini e tutti gli dèi. Gli uomini si volgono naturalmente verso il nord (orientazione polare) e il loro *punto di unione* – sulla schiena, all'altezza del centro cardiaco – si muove da destra (est) verso sinistra (ovest). Gli dèi, invece, si volgono naturalmente verso il sud (orientazione solare) e il loro *punto di unione* – sulla testa, al centro – si muove da dietro (verso nord) in avanti (sud).

N.B. – L'iniziato che eleva il *punto di unione* in alto assume due facce: una guarda in direzione nord e una in direzione sud.

La direzione degli occhi individuale.

La direzione degli occhi individuale riguarda ogni singolo individuo. Tutti gli uomini scelgono, istintivamente, una direzione spirituale in cui guardare. Con il trascorrere degli anni quella

direzione – la direzione degli occhi dello spirito – s'indebolisce e gli uomini diventano deboli e spiacevoli, quindi si deve cambiarla. Gli occhi del mago vanno direzionati verso l'interno (direzione interna) e verso l'esterno (direzione esterna).

N.B. – Il mago che direziona i suoi occhi verso l'interno e verso l'esterno assume due facce: una guarda in direzione sud-est e una in direzione sud-ovest.

La vita del mago

Il mago è al mondo, realmente, allo scopo di addestrarsi a essere testimone senza pregiudizi per svelare e capire il mistero di se stesso. È questa la meta più alta del mago che, per essere senza pari, deve amare la libertà e avere un totale distacco, un disinteresse supremo che gli consentirà di avere l'energia per essere libero.

N.B. – Il distacco del mago scaturisce non dalla paura o dall'indolenza, ma dalla convinzione.

L'esistenza del mago.

L'esistenza del mago non ha la possibilità di essere fredda, solitaria, triste, priva di sentimenti, poiché è fondata sul suo affetto, sulla sua devozione, sulla sua dedizione a chi egli ama... ed egli ama con infocata passione la Madre Terra, la matrice, l'origine di tutto quello che siamo; l'essere a cui tutti fanno ritorno.

La Madre Terra, questo essere vivo fin nei suoi più reconditi recessi, capisce ogni sentimento del mago e gli accorda la sua protezione. È questa la massima predilezione del mago perché per egli non ci può essere amore più grande... ecco perché la vita del mago è colma fino all'orlo e la sua condizione è di pienezza e completezza. Solo l'amore per la Terra, questo essere stupendo, può concedere la libertà allo spirito di un mago... e libertà è gioia, efficienza e accettazione dinanzi alla propria sorte.

La spina dorsale del mago.

La spina dorsale del mago è l'umiltà e l'efficienza: l'agire

senza aspettare una ricompensa e far fronte a qualunque cosa si prospetti. Il mago non può evitare pena e affanno, ma può evitare di indulgervi… la sua unica possibilità di riuscita sta nell'essere impeccabile e nel concentrare il suo potere nell'esecuzione del proprio compito. Ogni atto del mago è un atto di magia, un atto scevro da aspettative invasive, timori di fallimento, speranze di successo… scevro dal culto dell'ego. Tutto quello che egli fa è improvvisato: un'opera di magia in cui si apre senza riserve agli impulsi dell'*infinito.* Allora si attuerà la promessa del *potere*... la *libertà*.

La sfida del mago.

Il mago è un essere pragmatico, non si lascia coinvolgere dal sentimentalismo, dalla nostalgia o dalla malinconia. Per lui esiste solo la sfida, la lotta senza quartiere, la lotta che non ha mai fine, eppure il mago senza tristezza e rimpianto non è completo perché senza di essi non c'è sobrietà, non c'è cortesia, la conoscenza senza la sobrietà e la saggezza senza la cortesia sono inutili.

N.B. – La differenza fondamentale tra il mago e l'uomo comune è che il mago prende ogni cosa come una sfida, mentre l'uomo comune prende ogni cosa come una benedizione o una maledizione.

La conoscenza di base del mago

La conoscenza di base del mago si fonda su cinque concetti: attenzione, spietatezza, sobrietà, impeccabilità, *intento*.

L'attenzione.

L'attenzione è arricchire (accrescere) la consapevolezza-percettiva attraverso il processo dell'esistenza (apprendimento). In definitiva, la consapevolezza-percettiva è la materia prima e l'attenzione è il prodotto finale.

N.B. – L'attenzione può anche essere descritta come l'atto di agganciare e canalizzare la percezione.

Osservazione.

La consapevolezza-percettiva dell'essere umano matura con il processo della crescita e nell'età adulta si muta in qualcosa di più intenso e complesso che il mago chiama "attenzione". In un certo momento della vita, quando l'uomo ha sviluppato l'attenzione, un certo numero di filamenti di un fascio delle emanazioni interne della bolla di *proto-energia* diventa più brillante, lo splendore acquista profondità, cioè si trasmette dalla superficie della bolla a un notevole numero di filamenti interni. A questo punto, lo splendore della consapevolezza-percettiva entra in una fase di cristallizzazione: quanto più pone in rilevo certe emanazioni, tanto più l'attenzione diventa stabile, si fissa.

La spietatezza.

La spietatezza del mago porta a essere calcolatori, freddi duri e indifferenti, non più coinvolti dai problemi umani e quindi incapaci di provare compassione perché non si prova alcuna pietà per se stessi... senza la forza propulsiva dell'autocommiserazione la compassione non ha più senso.

La sobrietà.

La sobrietà del mago è caratterizzata nell'avere forza interiore, cioè nel possedere un senso di equanimità, quasi d'indifferenza, un senso di serenità, di allegria, ma soprattutto avere una naturale inclinazione all'analisi, alla comprensione.

L'impeccabilità.

Nell'inventario strategico del mago, l'importanza personale figura come l'attività che consuma la maggior quantità di energia e per tale motivo va vinta con il fine di ricanalizzare l'energia per affrontare l'ignoto. L'azione di ricanalizzazione dell'energia per il miglior uso del nostro livello energetico è l'impeccabilità. Il mago non tiene niente per sé, svuota se stesso, una pratica magica che lo porta ad abbandonare la fortezza dell'ego (riflesso di sé).

N.B. – Il miglior uso del proprio livello energetico esige

frugalità, sollecitudine, semplicità, innocenza.

L'intento.

L'*intento* è l'energia diffusa nell'*infinito* che mette l'uomo in grado di percepire e l'uomo acquista consapevolezza perché percepisce, in conseguenza dell'intrusione e del peso dell'*intento.*

L'intento è la "forza-volontà" (energia impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila), responsabile dell'ubicazione del *punto di unione* dell'uomo e di conseguenza della percezione dell'uomo. L'aspetto della "forza-volontà" che mantiene fisso il *punto di unione* è la "forza" e l'aspetto che lo fa muovere è la "volontà".

Il modo di essere del mago

Il mago è comunemente considerato come un personaggio eccentrico o addirittura folle, ma in realtà è un individuo sobrio e pragmatico. Egli possiede una mente equilibrata e un corpo sano, requisiti fondamentali per percorrere la via magica.

Ciò che è il mago.

Il mago è un 'giocoliere', metodico, razionale, esempio di sobrietà e nello stesso tempo è del tutto libero per aprirsi alle meraviglie e ai misteri dell'esistenza. Egli è un essere fluido, malleabile, pieno di risorse, efficiente, impeccabile e in possesso di una volontà ferrea.

Come gioca il mago.

Il mago, in quanto 'giocoliere', deve utilizzare alla bisogna i diciassette attributi, ovverosia deve saperli utilizzare in modo adeguato, secondo la situazione da affrontare.

Il mago potrebbe trovarsi nella situazione di dover utilizzare quattro attributi: astuzia, gentilezza, pazienza e spietatezza. In questo caso dovrà tenere presente che l'astuzia non deve essere cattiveria: dovrà essere astuto ma simpatico; dovrà tenere presente che la gentilezza non deve essere debolezza: dovrà essere gentile

ma letale; dovrà tenere presente che la pazienza non deve essere negligenza: dovrà essere paziente ma solerte; dovrà tenere presente che la spietatezza non deve essere ferocia: dovrà essere spietato ma affascinante.

L'atteggiamento del mago.

Il mago assume un atteggiamento coraggioso ma non imprudente e così stabilisce una sorta di equilibrio tra audacia e avvedutezza.

Le armi del mago.

Il mago è un abile stratega: il suo controllo, la consapevolezza della sua morte, il suo *intento* e l'accettazione del suo destino sono le principali armi che possiede per esercitare la sua impeccabilità.

Quello che ha il mago.

Il mago ha forza e valore, è sobrio e raffinato. Queste quattro qualità danno come risultato lo stile, cioè l'abilità di cogliere le sollecitazioni più sottili dell'*infinito* e la capacità di accettarne gli ordini.

Il modo di comportarsi del mago

Il mago apprende a essere mutevole… a proprio agio in qualsiasi situazione si trovi.

Il compito del mago.

Il mago ha un "compito specifico" da adempiere nell'arco della sua esistenza e non può essere libero fino a quando non lo porta a termine, quindi non ha una vita propria. Inoltre, egli, dal momento in cui comprende la natura della consapevolezza-percettiva, cessa di essere una persona e la condizione umana non fa più parte dei suoi orizzonti.

Il dovere del mago.

Il mago ha il suo "dovere di mago" e null'altro importa. Egli

cerca di fare del suo meglio e va in qualunque luogo l'impulso – *intento* – lo conduca, senza interferire. In altre parole accetta i piani dell'*intento*, accetta il suo destino.

Il dilemma del mago.

Il "dilemma del mago" è di superare, senza mai contrastare, le leggi imposte dalla Natura. Da questa scomoda posizione in cui versa, deve agire in modo equilibrato, deve riuscire a conciliare gli opposti, deve riuscire a far convergere i simili, e tutto deve essere fatto in perfetta assonanza con la Natura… egli non deve lasciare tracce, deve procedere con passo leggero, furtivo e sicuro.

Il potere della parola del mago.

Il mago sa che nel mondo della vita quotidiana la parola si può cambiare facilmente, mentre nel mondo della magia la parola – essendo collegata all'*intento* – è definitiva e non si può cambiare, resta immutabile in eterno. Di contro nel mondo della vita quotidiana l'agire è immutabile, mentre nel mondo della magia l'azione non è immutabile, poiché il mondo della magia è eternamente fluttuante, dove nulla va dato per scontato.

Il centimetro cubo di opportunità del mago.

Il mago è sempre pronto a cogliere il suo centimetro cubo di opportunità, egli ha la velocità necessaria e l'abilità richiesta per afferrarlo; non solo, egli ha anche la capacità di offrirlo ai suoi allievi perché possiede l'abilità necessaria per metterli nelle condizioni di coglierlo.

La gioia, la tristezza e l'indifferenza del mago.

Per il mago la gioia, la tristezza e l'indifferenza non sono questioni personali, esse non derivano dall'ego, non si generano dalla presunzione.

Per il mago, la gioia non nasce dall'appagamento, non sorge dal possedere le cose; essa nasce dal lato luminoso dell'*infinito*... onde di energia che giungono dall'universo.

Per il mago, la tristezza non nasce dal depauperamento, non

sorge dal perdere le cose; essa nasce dal lato oscuro dell'*infinito*... onde di energia che giungono dall'universo.

Per il mago, l'indifferenza non nasce dall'apatia, non sorge dal possedere tutto o nell'avere niente; essa nasce dall'aspetto attivo dell'*infinito*... un tremore che giunge dall'universo.

Osservazione.

Si può asserire che il mago sperimenta le tre manifestazioni – luminosa, oscura, attiva – del *potere* dell'*infinito*. Inoltre, il mago può anche sperimentare la gioia, la tristezza e l'indifferenza della Terra, manifestazioni più affini allo stato d'animo dell'essere umano.

Il mago-viaggiatore.

Il mago-viaggiatore non ha nulla da temere, tutto ciò che ama, odia o desidera è rimasto alle sue spalle; tuttavia i sentimenti non muoiono mai né cambiano, ma egli va avanti... egli ha la Via da percorrere. Si può sopravvivere sulla via magica solo vivendo come un mago-viaggiatore, perché l'arte di *apprendere* consiste nell'equilibrare il terrore dell'essere uomo con la meraviglia di essere un dio.

Il viaggio del mago

Il mago è pronto a proseguire lungo la via magica del sapere e del potere, egli è senza macchia ai propri occhi, ovverosia fa del proprio meglio nel suo 'fare'... sa di essere impeccabile nel suo 'sentire' e nel suo agire.

I passi magici del mago

I passi magici sono dei movimenti corporei che riguardano ogni singolo individuo e che differiscono da persona a persona. Essi consentono di ridistribuire l'energia vitale, al fine di ottenere benessere fisico ed equilibrio mentale. Inoltre, essi consentono

di collegarsi con l'*intento* (ciò rende gli occhi luccicanti) e di venir portati, a livello percettivo, in altri stati dell'essere... inducono la sospensione del *dialogo interno*, il *silenzio interiore* e la fluidità del *punto di unione*.

La ridistribuzione dell'energia vitale.

La ridistribuzione dell'energia vitale è un processo speciale che consente di ridistribuire l'energia nei centri vitali. Tale energia – scartata dai centri a causa del logorio della vita moderna – si accumula sulla superficie interna della bolla di *proto-energia*, pertanto i passi magici impegnano sia il corpo in quanto entità fisica che subisce la dispersione di energia, sia la bolla in quanto entità *proto-energetica* capace di ridistribuire l'energia dispersa.

I noccioli fondamentali relativi al mago

Due sono i noccioli fondamentali relativi al mago: il settimo e l'ottavo.

Il settimo nocciolo fondamentale.

Il settimo nocciolo fondamentale è ciò che viene definito come "la manovrabilità dell'*intento*" e che riguarda specifiche posizioni che il mago, per mezzo del suo *intento inflessibile*, fa assumere al suo *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

L'ottavo nocciolo fondamentale.

L'ottavo nocciolo fondamentale è ciò che viene definito come "l'influsso dell'*intento*" e che si verifica quando il mago entra in rapporto con l'*intento* dell'Aquila, al fine di realizzare i propri *intendimenti*.

La connessione diretta con il sapere dell'Aquila

La connessione diretta con il 'sapere' dell'Aquila si manifesta in due modi: il primo riguarda l'invio delle informazioni e il secondo la ricezione delle informazioni.

La connessione diretta con il sapere dell'Aquila.

Esistono due modi per connettersi direttamente con il 'sapere' – conoscenza silenziosa – dell'Aquila.

Il primo modo riguarda la trasmissione delle informazioni: il 'sentire' dell'iniziato trasmette direttamente l'informazione alla conoscenza silenziosa dell'Aquila e l'*intento* dell'Aquila produce l'evento desiderato. Ciò accade quando il 'sentire' contiene in essenza il desiderio che si vuole vedere concretizzato e la mente – ragione – non sia indirizzata sull'evento desiderato.

Il secondo modo riguarda la ricezione delle informazioni: il 'sapere' dell'Aquila trasmette l'informazione direttamente al 'sentire' – si colloca nel centro cardiaco – dell'iniziato. Però, nell'uomo moderno, questo centro è quasi del tutto chiuso e va aperto: aprire il centro cardiaco significa aprirsi al 'sentire'.

La padronanza dell'intento relativa al mago

La padronanza dell'*intento* è l'arte di muovere e fissare il *punto di unione* sulla bolla di *proto-energia*.

La padronanza dell'*intento* rapportata al mago.

La padronanza dell'*intento*, rapportata al mago, si conquista collegandosi all'energia impersonale derivante dalle emanazioni dell'Aquila, al fine di sperimentare un precisato stato dell'essere. Il mago attira con lo sguardo l'*intento* dell'Aquila ed esprime un determinato *intendimento*. Poi interrompe il *dialogo interno* e l'*intento dell'infinito* muove e fissa il suo *punto di unione* nella specifica posizione che evoca quel determinato stato dell'essere.

La ricapitolazione relativa al mago

La ricapitolazione relativa al mago è quella 'riorganizzante', in cui si ottengono gli stessi risultati della *ricapitolazione* formale e rigida che troviamo nel nagualismo.

La ricapitolazione riorganizzante.

La ricapitolazione riorganizzante si esplica tramite i primi tre programmi di supporto al diamante che consentono di ripulire la consapevolezza superficiale, di ripulire il corpo dalle memorie negative, di ripulire la bolla originaria.

N.B. – La ripulitura della consapevolezza superficiale avviene in tre fasi, nell'ambito dei tre programmi.

Osservazione.

La ripulitura della consapevolezza superficiale consiste nel 'ripulirla' dalle emozioni di grande peso (memorie, speranze, timori, etc.) e di acquisire una certa fluidità percettiva: i rifiuti di un'intera vita vengono portati a galla, tutte le emozioni vengono liberate. Inoltre, la ripulitura del corpo dalle memorie negative consiste nel 'ripulirlo' da esse: vengono fatte emergere. Infine, la ripulitura della bolla originaria di *proto-energia* consiste nel 'ripulirla' dai filamenti estranei lasciati in essa da altre bolle e nel recupero dei propri: la bolla dell'uomo crea in continuazione filamenti simili a ragnatele che sono proiettati fuori della bolla, spinti da svariate emozioni. Ne consegue che ogni interazione o qualsiasi altra situazione che coinvolga i sentimenti depaupera, potenzialmente, la bolla di *proto-energia*.

La Regola dell'Aquila

La Regola dell'Aquila consiste nel concedere all'uomo – se ne è degno – di mantenere la fiamma della consapevolezza... la conquista della *libertà totale*. A tale scopo l'Aquila comunicò ai veggenti delle regole...

Le regole dei capigruppo.

Nell'Età del Platino i Lomariani appartenevano a un'unica categoria di Dei: gli *artisti*. A quel tempo i capigruppo seguivano una sola regola (regola dell'Ixlan tri-quadriforcuto), trasmessa dall'Aquila ai veggenti. I capigruppo venivano riconosciuti per delle qualità specifiche e non in rapporto alle caratteristiche della

loro bolla (originaria) di *proto-energia*.

Nell'Età dell'Oro ancor più splendente e nell'Età dell'Oro gli dèi delle antiche civiltà – Iperborea, Mu, Lemuria e Atlantide – si dividevano in tre categorie: i *potenti*, i *sognatori* e i *cacciatori*. A quel tempo i capigruppo seguivano tre regole (regola dell'Ixlan tri-quadriforcuto, regola dell'Ixlan triforcuto, regola dell'Ixlan quadriforcuto), trasmesse dall'Aquila ai veggenti. I capigruppo venivano riconosciuti per delle qualità specifiche e non in rapporto alle caratteristiche della loro bolla (originaria) di *proto-energia*.

All'inizio dell'Età Intermedia si costituì un gruppo di nove persone che apparteneva alla categoria dei *potenti*. A quel tempo il capogruppo utilizzò la regola dell'Ixlan tri-quadriforcuto come vigeva nell'Età dell'Oro. Qualche tempo dopo, si costituirono anche le altre due categorie, quella dei *cacciatori* e quella dei *sognatori*: il capogruppo dei *cacciatori* usò la regola dell'Ixlan quadriforcuto come riadattata e trasmessa dall'Aquila ai veggenti. Analogamente accadde per il capogruppo dei *sognatori* che usò la regola dell'Ixlan triforcuto. Entrambi i capigruppo venivano riconosciuti in relazione alle caratteristiche della loro bolla (a forma di lapide compressa) di *proto-energia*.

Nell'Età dell'Argento le due regole – Ixlan quadriforcuto e Ixlan triforcuto – vennero riadattate e trasmesse dall'Aquila ai veggenti in relazione alle caratteristiche delle bolle (a forma di lapide) dei due tipi di Ixlan (capogruppo).

Nell'Età Oscura le due regole – Ixlan quadriforcuto e Ixlan triforcuto – vennero riadattate e trasmesse dall'Aquila ai veggenti in rapporto alle caratteristiche delle bolle (a forma di sfera) dei due tipi di Ixlan (capogruppo).

Nell'Età del Platino ancor più splendente è in essere la regola originale dell'Ixlan tri-quadriforcuto dell'Età del Platino, ma dato che tale Età è ancor più splendente viene attribuita, in modo più specifico, la regola mista dell'Ixlan tri-quadriforcuto.

Le caratteristiche dei guerrieri.

L'Aquila ha dato all'uomo Ixlan – regola mista dell'Ixlan tri-quadriforcuto – otto guerrieri: quattro donne e quattro uomini.

Le donne guerriere sono denominate le quattro direzioni (nord, ovest, est, sud), i quattro venti (freddo, temperato-freddo, temperato-caldo, caldo), le quattro differenti personalità femminili (cupa e melanconica, impaziente e imperiosa, allegra e dolce, felice e spensierata) che esistono nella razza umana. La donna Nagual tri-quadriforcuta rappresenta il sud (la donna nutrice).

Gli uomini guerrieri rappresentano le quattro direzioni (nord, ovest, est, sud), i quattro tipi di attività (l'uomo d'azione, l'uomo dietro le quinte, lo studioso, l'assistente) e di temperamento maschili (incostante e divertente, misterioso e impenetrabile, fidato e sereno, taciturno e dipendente) che esistono nella razza umana. Il messaggero rappresenta il sud (l'uomo che informa).

L'uomo Ixlan tri-quadriforcuto rappresenta il centro e così il numero di persone sotto la sua direzione è di sette: tre donne, tre uomini e un messaggero. Assieme all'uomo e alla donna Ixlan il numero totale è di nove persone.

Osservazione.

Per quanto riguarda la personalità dell'uomo Ixlan, egli è costante, risoluto, un valido sostegno; invece per quanto riguarda la donna Ixlan, ella è un essere combattivo eppure sereno, sempre vigile ma senza tensioni. Entrambi riflettono i tipi del loro sesso, come i modi di comportamento.

Le caratteristiche della bolla di proto-energia

Nell'Età Intermedia la bolla originaria dell'uomo subì un ampliamento e assunse il colore ambra; poi, nell'Età dell'Argento, la bolla dell'uomo subì un ulteriore ingrandimento e assunse il colore verde; infine, nell'Età Oscura, la bolla dell'uomo subì un ultimo ingrandimento. Tali ampliamenti consentirono ai veggenti di descrivere accuratamente le caratteristiche peculiari delle bolle di *proto-energia* dei guerrieri.

Le caratteristiche della bolla di proto-energia dei guerrieri.

L'uomo d'azione ha alcune fibre (numero variabile, da uno

a cinque) emananti dalla bolla di *proto-energia*, all'altezza della zona ombelicale.

L'uomo dietro le quinte non lo si riconosce dall'aspetto, ma dall'abilità nel creare, involontariamente, un'esplosione di *potere* che riesce a bloccare l'attenzione del veggente.

Lo studioso ha una specie di traccia poco profonda, uno scintillante incavo sulla bolla di *proto-energia*, all'altezza del plesso solare.

L'assistente non possiede una caratteristica manifesta, appare ai veggenti come un perfetto globo di luce.

Le caratteristiche della bolla di proto-energia delle guerriere.

La donna del nord possiede una bolla di *proto-energia* che ha un bagliore intermittente, brilla per alcuni secondi, poi si appanna solo per risplendere di nuovo.

La donna dell'ovest possiede una bolla di *proto-energia* che è avviluppata in un sottile velo, un velo che la fa apparire più scura delle altre.

La donna dell'est possiede una bolla di *proto-energia* che si riconosce dai quasi impercettibili nei della sua luminosità, a volte simili a piccole zone appannate.

La donna del sud possiede una bolla di *proto-energia* che s'irraggia da tutte le parti; emette un bagliore rossiccio, quasi fosse calore.

Osservazione.

Sulla bolla di *proto-energia* delle donne *artiste* vi è una specie di grembiule (zona energetica) più grande rispetto quello delle *cacciatrici* e delle *sognatrici*, fatto di piccole protuberanze rotonde e di piccole fibre; invece sul grembiule delle *cacciatrici* compaiono solo le piccole protuberanze rotonde e sul grembiule delle *sognatrici* le piccole fibre.

La mutazione della Cupola Divina

La Cupola Divina – tra il terzo e il quarto livello di densità – venne creata dai Lomariani e immessa circa seicentomila anni fa, nell'atmosfera terrestre, all'inizio dell'Età dell'Oro. Tale Cupola venne creata per gli dèi terrestri – Iperborei, Muriani, Lemuriani, Atlantidei – e per tutti quegli uomini che ne sarebbero stati degni. La sua funzione era quella di di aiutare gli dèi terrestri a effettuare il Passaggio Finale, ossia di assumere, attraverso la morte fisica, il corpo di diamante-folgore spazio-temporale. In seguito, nell'Età del Platino ancor più splendente, iniziata il 20 marzo 2000, la Cupola Divina venne mutata alchemicamente e la sua funzione primaria è quella di consentire, in vita, la realizzazione del corpo di diamante-folgore di platino.

La Cupola Divina

La Cupola Divina era costituita di energia spazio-temporale, conglobata da un campo di *proto-energia*. Al suo centro – rivolto verso sud – venne collocato un ente, l'Azathoth Divino. Poi, alla Cupola Divina venne collegata la Porta dei Quattro Angoli con il suo Guardiano, Yog-Sothoth Divino. Inoltre, dalla Cupola Divina si proiettano delle fibre della sua stessa composizione strutturale. Ogni singola fibra penetra nella bolla di *proto-energia* di ogni singolo essere umano, raggiungendo la sommità della testa. Infine, attraverso ogni singola fibra, viene scaricata dell'energia spazio-temporale sul secondo centro di forza, situato sopra la testa di ogni individuo... e ciò per creare un *innesto* sopra il centro, un collegamento stabile tra la Cupola Divina e ogni essere umano.

Osservazione.

Una, tra le molteplici regole universali, dice: "Nell'universo energetico esistono solo singoli individui, ciascuno per conto suo, circondati dall'infinito". Sebbene ogni individuo possieda una fibra, tutte queste fibre – per la regola universale sopra citata – non si ostacolano tra loro.

La mutazione della Cupola Divina.

Il 4 novembre 1997 venne inviata un entità, Shub-Niggurath Divino, nella Cupola Divina. Essa si collocò a sud rispetto ad Azathoth. A seguire, nel 1998, vennero inviate tre entità nella Cupola Divina: il 4 aprile 1998 venne inviato il primo Guardiano (ovest), il 14 febbraio 1998 il secondo Guardiano (est) e il 18 novembre 1998 il terzo Guardiano femminile (nord).

Il 21 dicembre 2001 venne fatto, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, il trasferimento delle Proiezioni dirette e riflesse di chi aveva ottenuto il corpo di diamante-folgore spazio-temporale. Le Proiezioni, contenute nella Cupola Divina, vennero trasferite in un campo di forza a forma di Disco Volante, collocato sulla Cordigliera delle Ande (più esattamente in Perù).

Il 22 dicembre 2001 venne realizzata, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, la mutazione della Cupola Divina. Venne mutata la struttura *densa*, da naturale (energia spazio-temporale) ad alchemica (*proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato). Di conseguenza, l'Azathoth Divino venne mutato e pure le sue due Proiezioni (diretta e riflessa). Poi vennero mutate le altre quattro entità presenti nella Cupola Divina e le fibre *sottili* che la collegano agli esseri umani... infine, essa mutò l'*innesto* sul secondo centro di forza collocato sopra la testa di ogni uomo.

Il 24 dicembre 2001 venne fatto, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, un cambiamento nella Cupola Divina. Vennero cambiati di posizione e mutati di natura il Guardiano (ovest, acqua) e la Guardiana (nord, aria), invertendoli. Poi, i tre Guardiani vennero identificati: Cthulhu Divino (ovest, acqua), Hastur Divino (est, fuoco) e Nyarlathotep Divino (nord, aria).

Il 25 dicembre 2001 venne fatta, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la cancellazione di tutte le mansioni delle cinque entità presenti nella Cupola Divina, poiché relative all'Età dell'Oro. Il che significa che le entità dovranno svolgere delle nuove mansioni in rapporto all'Età del Platino ancor più splendente.

Il 29 dicembre 2001 venne fatta, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la mutazione del Guardiano (Yog-Sothoth Divino) e della

Porta dei Quattro Angoli che permette di collegarsi alla Cupola Divina. Venne mutata la struttura *densa* del Guardiano e della Porta: da naturale ad alchemica. E ciò produsse il cambiamento dell'aspetto del Guardiano.

Il 30 dicembre 2001 vennero trasmesse, per mezzo dell'Arca dell'Alleanza Celeste, le nuove mansioni – concernenti l'Età del Platino ancor più splendente – alle cinque entità presenti nella Cupola Divina.

Il Rituale Finale

Il Rituale Finale è costituito da una parte introduttiva e dal rituale stesso, diviso in quindici parti. La parte introduttiva del rituale riguarda la creazione della struttura artificiale (prima fase), mentre le sue parti sono state adattate per l'uso dei pre-Argoniani. Inoltre, cinque parti (ottava, decima, dodicesima, quattordicesima, quindicesima) del Rituale Finale sono state eliminate e una parte (tredicesima) è stata messa al di fuori di esso. Di seguito, vengono proposte – in sintesi e per blocchi d'interesse specifico – le parti fondamentali del rituale.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa al Rituale Finale si veda *Sixtrum* (vol. II).

La creazione della struttura artificiale (prima fase)

Nella bolla originaria di *proto-energia* si crea una struttura artificiale *proto-energetica*, più avanti rispetto la posizione della *libertà totale* e a dodici millimetri di profondità dalla superficie superiore della bolla. Tale struttura è costituita da cinque *punti fissativi* (i primi cinque), da quattordici *segmenti connettivi* (i primi quattordici) e centottanta *collegamenti energetici*.

La creazione dei primi cinque punti fissativi.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto

livello di densità – a forma di sfera (Posizionatore), allo scopo di creare nella bolla originaria, più avanti rispetto la posizione della *libertà totale* e a dodici millimetri di profondità, i primi cinque *punti fissativi* che consentono di sperimentare l'unione della coscienza con la consapevolezza B nel corpo di diamante-folgore di platino *denso*. I cinque *punti proto-energetici* sono attinenti a cinque Regni (Primo, Quinto, Terzo, Zero, Quarto) e ogni *punto* è dotato di *profondità percettiva* (livello del *vedere*). Inoltre, il secondo *punto fissativo* possiede uno strato superficiale (*introduzione percettiva*) che conduce alla sperimentazione della sintonizzazione percettiva, la duplice percezione, quella del corpo fisico e quella del corpo di diamante-folgore di platino *denso*.

Osservazione.

Il posizionamento dei primi cinque *punti fissativi* determina l'*informazione* (corrente conoscitiva) della nuova configurazione energetica, *informazione* che arriva nei Regni delle Attenzioni: Zero, Terzo, Quarto, Primo, Quinto. In essi avvengono delle reazioni energetiche relative ai G.A.M.T., con cui ci si deve confrontare. Inoltre, l'*informazione* arriva anche nella Quinta Attenzione, in essa avviene una reazione energetica relativa al G.A.M.T., con cui si effettua un riconoscimento.

La creazione dei segmenti connettivi e dei collegamenti energetici.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di disco (Mecron), al fine di creare artificialmente, nella superficie superiore della bolla originaria, i quattordici *segmenti connettivi*. Il primo *segmento* collega la posizione della *libertà totale* al primo *punto fissativo* (Regno della Prima Attenzione) e a seguire gli altri quattro: dal primo al secondo *punto* (Regno della Quinta Attenzione), dal secondo al terzo (Regno della Terza Attenzione), dal terzo al quarto (Regno dell'Attenzione Zero) e dal quarto al quinto (Regno della Quarta Attenzione). Poi, altri cinque *segmenti connettivi* collegano in

profondità (livello del *vedere*) i cinque *punti fissativi* e gli ultimi quattro *segmenti* li collegano a livello del *vedere*. Inoltre, si devono creare centottanta *collegamenti energetici*: novanta più novanta (livello del *vedere*), tra i dodici mondi del Regno dell'Attenzione Zero, e quindi tra i dodici mondi di tal Regno con il Regno della Terza Attenzione e il Regno della Quarta Attenzione. Infine, dal primo *segmento connettivo* si diparte l'*informazione* (il tracciato dei *segmenti connettivi* e dei *collegamenti energetici*) che percorre i quattordici *segmenti connettivi* e i centottanta *collegamenti energetici*.

Osservazione.

I *segmenti connettivi* e i *collegamenti energetici* sono linee *proto-energetiche* che consentono il movimento del *punto di unione* in maniera atemporale. Inoltre, essi – tranne il primo *segmento connettivo* – consentono di mantenere unita la coscienza alla consapevolezza B nel corpo di diamante-folgore di platino *denso*.

La gabbia alchemica (prima fase)

La gabbia alchemica è formata da undici *nuclei* e quattordici collegamenti (otto *barre incrociate* e sei *connessioni*). Essa consente all'*innesto* – sito sul secondo centro di forza sopra la testa – di rimanere ancorato al corpo fisico.

L'Allineamento con la Cupola Divina e i nuclei di proto-energia.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché aiuti il mago nell'evocazione della Porta dei Quattro Angoli, un di cubo con quattro spicchi a forma di falce, allo scopo di schiuderlo per far affluire le Proiezioni dirette e riflesse di cinque entità. Tramite la prima Proiezione si consegue l'Allineamento con la Cupola Divina (perfetto allineamento tra il *punto* di *unione* e la Cupola) e l'*innesto*, situato sul secondo centro di forza al di sopra della testa, si attiva e riceve il primo

nucleo di *proto-energia* naturale. Inoltre, tramite le altre quattro Proiezioni dirette, l'*innesto* riceve gli altri quattro nuclei di *proto-energia* naturale. Infine, tramite le cinque Proiezioni riflesse, la bolla alternativa riceve – all'altezza dell'ombelico – altri cinque *nuclei* di *proto-energia* naturale.

La creazione delle barre incrociate e delle connessioni.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di disco (Fissatore), al fine di creare alchemicamente, quattordici collegamenti: otto *barre incrociate* e sei *connessioni*. Quattro *barre incrociate* in rapporto ai cinque *nuclei* di *proto-energia* naturale presenti nell'*innesto* e quattro *barre incrociate* in rapporto ai cinque *nuclei* di *proto-energia* naturale presenti nella bolla alternativa. Poi si devono collegare, tramite le *connessioni*, i cinque *nuclei* inferiori ai cinque *nuclei* superiori e, tramite una *connessione*, il *nucleo* inferiore a sud con il *punto intento* (nucleo di *proto-energia* che si riattiva) sulla bolla originaria, attraversando il *punto intento* (nucleo alchemico) sulla *struttura* alchemica della bolla originaria di *proto-energia*.

N.B. – I quattordici collegamenti sono costituiti di energia alchemica composita (formula completa mista), ossia di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

La mutazione del Cono del Potere e il suo allineamento.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché muti il Cono del Potere, posto sopra la testa: si aggiunge al Cono del Potere il *theerium* platinato intensificato per combinarlo con la *proto-energia* platinata intensificata che lo costituisce e poi gli s'invia della *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato. Inoltre, il Cono viene allineato con il filamento centrale della fibra della Cupola Divina.

N.B. – La funzione del Cono del Potere è quella di proiettare

l'intento alchemico.

Il caricamento alchemico degli undici nuclei.

Si deve caricare, tramite il Cono del Potere e l'attuazione di una specifica procedura, i dieci *nuclei* di *proto-energia* naturale (cinque si trovano nell'*innesto* e cinque nella bolla alternativa), si deve caricarli di energia alchemica composita (formula completa mista). Inoltre, il *punto intento* (nucleo di *proto-energia*) sulla bolla originaria incorpora il *punto intento* (nucleo alchemico) sulla *struttura* alchemica, originando il *punto intento* naturale-alchemico.

Osservazione.

Sulla bolla originaria di *proto-energia* si determina: sopra l'ombelico il punto "volontà" (naturale), all'altezza dell'ombelico il punto "intento" (naturale-alchemico) e sotto l'ombelico il punto "forza" (naturale). Inoltre, la funzione del Cono del Potere è di proiettare l'intento alchemico ma dato che si è determinato il *punto intento* naturale-alchemico sul corpo di diamante-folgore di platino *denso* è venuta meno la sua funzione e pertanto si deve farlo eliminare dall'Arca dell'Alleanza Celeste.

La creazione della struttura artificiale (seconda fase)

La struttura artificiale, situata nella bolla originaria di *proto-energia*, viene arricchita di un sesto *punto fissativo* contenente il nuovo mondo dei sogni e nella profondità di quest'ultimo il regno oscuro. Inoltre, la struttura artificiale viene arricchita di un settimo *punto fissativo*. Infine, la struttura viene arricchita di un quindicesimo e di un sedicesimo *segmento connettivo*.

La creazione del sesto punto fissativo con il nuovo mondo dei sogni e il regno oscuro.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché crei nella bolla originaria, più indietro rispetto la posizione della *libertà totale* ma più avanti rispetto a quella

nota come il "mondo dei sogni", il sesto *punto fissativo* contenente il nuovo mondo dei sogni e nella profondità di quest'ultimo il regno oscuro della stessa composizione alchemica, cioè di energia alchemica composita (formula completa mista).

N.B. – Il nuovo mondo dei sogni con il regno oscuro, essendo alchemici, possiedono carica energetica e pertanto il *punto di unione* – nel suo tragitto naturale tra veglia e sonno – si ferma nella nuova posizione, poiché attratto energeticamente.

Osservazione.

Il nuovo mondo dei sogni è un mondo autentico e da un punto di vista funzionale identico al mondo dei sogni naturale. In esso si manifestano le sue proiezioni (enti) con carica energetica e sulla sua entrata un ente originale, il Guardiano della Soglia, ossia il Signore del mondo dei sogni. Inoltre, nella profondità del mondo dei sogni è posizionato il regno oscuro che sostituisce il Regno dell'Attenzione Zero interiore. Nel regno oscuro si manifestano cinque enti originali: il Guardiano del Profondo – il Signore Oscuro – con i suoi quattro emissari. Dato che il Signore del mondo dei sogni e il Signore Oscuro con i suoi emissari sono enti originali, si deve affrontarli e si deve riuscire a sfuggire dalle loro maglie, dal loro agire. In pratica, il mago viene attaccato nel nuovo mondo dei sogni, in una sessione dal Guardiano della Soglia e in un'altra dal Guardiano del Profondo. Egli deve essere accorto, non deve cadere preda dei Guardiani, deve resistere, deve essere più forte e svegliarsi dal sogno. Dopo ogni sessione si determina all'esterno la *proiezione* del Guardiano che deve essere dominata, e quindi deve essere decretata la non-conflittualità.

Il dominio e la non-conflittualità sul Guardiano della Soglia del nuovo mondo dei sogni.

Si deve convocare, tramite un veggente, la *proiezione* del Guardiano della Soglia del nuovo mondo dei sogni per dominarlo e poi per attuare la non-conflittualità. Dopo di ciò, la *proiezione* rientra nel nuovo mondo dei sogni del mago per ricongiungersi all'originale e, così, comunicare il messaggio al Guardiano della

Soglia.

N.B. – Il Signore del mondo dei sogni è un essere collettivo, parte integrante del mondo medesimo, pertanto non va soltanto affrontato e dominato ma anche deve essere decretata la non-conflittualità.

Il dominio e la non-conflittualità sul Guardiano del Profondo.

Si deve convocare, tramite un veggente, la *proiezione* del Guardiano del Profondo per dominarlo e poi per attuare la non-conflittualità. Dopo di ciò, la *proiezione* rientra nel nuovo mondo dei sogni del mago e attraverso la botola rientra nel regno oscuro per ricongiungersi all'originale e, così, comunicare il messaggio al Guardiano del Profondo.

N.B. – Il Signore Oscuro è un essere collettivo, parte integrante del regno oscuro, pertanto non va soltanto affrontato e dominato ma anche deve essere decretata la non-conflittualità.

Il controllo sulla nuova Attenzione del Sogno.

Si deve esercitare il controllo sulla nuova Attenzione del Sogno, ossia si deve rafforzare l'Attenzione del Sogno, fino a realizzare un *sogno* concreto.

Si deve realizzare l'Attenzione totale del Sogno, cioè si deve rafforzare l'Attenzione del Sogno, fino a realizzare un *sogno* pienamente concreto.

Si deve realizzare l'Attenzione intensificata del Sogno, cioè si deve rafforzare l'Attenzione del Sogno, fino a realizzare un *sogno* estremamente concreto.

N.B. – Il nuovo mondo dei sogni non possiede un micro-mondo dei sogni, pertanto è impossibile sperimentare l'Attenzione profonda del Sogno, cioè la sperimentazione di un *sogno* altamente concreto.

La sperimentazione del corpo di sogno alchemico.

Si deve sperimentare, nel nuovo mondo dei sogni, il *corpo di sogno* alchemico e per farlo si deve rafforzare l'Attenzione del Sogno, fino a realizzare un *sogno* concreto. Così, il *corpo di sogno*

incomincia a essere operante e lo diventa pienamente quando si sperimenta l'Attenzione totale del Sogno, però esso non deve mai essere esteriorizzato.

N.B. – Il *corpo di sogno*, quando diventa pienamente operante, viene definito "corpo di diamante di platino interiore".

Osservazione.

Il *corpo di sogno* – a causa della regola della convertibilità – non deve mai essere sperimentato all'esterno del corpo fisico, poiché si convertirebbe alchemicamente: la *proto-energia* liquida azzurra in *proto-energia* liquida nera e il *theerium* liquido azzurro in *theerium* liquido nero. Per tale motivo l'Arca dell'Alleanza Celeste inserisce nella costituzione energetica del nuovo mondo dei sogni un comando specifico: il *corpo di sogno* alchemico del mago non deve mai essere esteriorizzato.

I varchi del sognare alchemico.

Quattro sono i varchi del *sognare* alchemico. Per ognuno dei varchi ci sono due fasi: la prima è giungere al varco, la seconda è attraversarlo.

Si arriva al primo varco del *sognare* raggiungendo la prima tappa del *sognare* che consiste nell'intendere – volere senza desiderare – di essere un *sognatore* e nel formulare l'intento, poco prima di addormentarsi, di diventare coscienti – durante il sonno – che si sta sognando. Si attraversa il primo varco del *sognare* raggiungendo la seconda tappa del *sognare* che consiste nell'esercitare un controllo sistematico sui propri sogni, fino a realizzare un *sogno* concreto (rafforzamento dell'Attenzione del Sogno).

Si arriva al secondo varco del *sognare* raggiungendo la terza tappa del *sognare* che consiste nello svegliarsi da un sogno in un altro sogno (esistono anche altri due modi di procedere). Si attraversa il secondo varco del *sognare* raggiungendo la quarta tappa del *sognare* che consiste nel focalizzarsi sugli elementi dei sogni fino a vederli consistenti, realizzando un *sogno* pienamente concreto (Attenzione totale del Sogno).

Si arriva al terzo varco del *sognare* raggiungendo la quinta tappa del *sognare* che consiste nel 'fondere' la realtà del sogno con la realtà del mondo quotidiano, a tal punto di completezza da richiedere la maggior fluidità possibile da parte del mago, fluidità che consente di resistere alla quasi irresistibile tentazione di affondare nei dettagli. È questa l'esercitazione che i maghi chiamano "attivare il *corpo di sogno* alchemico", cioè 'svegliarsi' in un *sogno* pienamente concreto (Attenzione totale del Sogno) e focalizzarsi sul proprio *corpo di sogno*. Si attraversa il terzo varco del *sognare* raggiungendo la sesta tappa del *sognare* che consiste nell'appurare che le entità di sogno non generano *proto-energia* ma che possiedono carica energetica alchemica, infatti, quando si esercita il proprio *intento* su un'entità per *vedere* se genera *proto-energia* non accade nulla e niente accade per *vedere* se possiede carica energetica, l'entità non svanisce né si muta in qualcosa d'altro come accade nel mondo dei sogni comuni, privo di carica energetica.

Si arriva al quarto varco del *sognare* raggiungendo la settima tappa del *sognare* che consiste nello 'svegliarsi' in un *sogno* estremamente concreto (Attenzione intensificata del Sogno). Si attraversa il quarto varco del *sognare* raggiungendo l'ottava tappa del *sognare* che consiste nello 'svegliarsi' nell'universo materiale interiore (Regno della Prima Attenzione interiore) con il corpo fisico spaziale interiore.

N.B. – La magia naturale-alchemica nel suo aspetto 'naturale' riguarda le otto tappe del *sognare* (vedasi il capitolo precedente), mentre nel suo aspetto 'alchemico' riguarda i quattro varchi del *sognare*, costituiti da otto fasi (tappe).

Osservazione.

L'apertura dei quattro varchi del *sognare* alchemico comporta la sperimentazione – nel proprio universo materiale interiore – del corpo di diamante-folgore di platino: prima in forma *densa* e in seguito in forma materializzata.

La creazione del settimo punto fissativo.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché crei nella bolla originaria, a metà strada tra la posizione della *libertà totale* e il nuovo mondo dei sogni, il settimo *punto fissativo* pertinente alla nuova posizione del *dormiveglia*. Poi inserisce, nel *punto fissativo*, un involucro carico di energia alchemica composita (formula completa mista) che – attraverso la *porta del dormiveglia* – crea un reticolo energetico (innesto corporeo) in cui fluisce liberamente e che si forma nell'arco di sedici ore, diramandosi nel sistema nervoso cerebro-spinale (cervello, cervelletto e midollo spinale) e nel sistema nervoso periferico. Infine, si dovrà togliere l'involucro privo di energia alchemica.

N.B. – La nuova posizione del *dormiveglia* è da un punto di vista funzionale identico al dormiveglia naturale: lo stato che si pone tra la veglia e il sogno, quello in cui i sensi si assopiscono e ciò nonostante si rimane desti.

La creazione del quindicesimo e del sedicesimo segmento connettivo.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché crei, artificialmente, nella superficie superiore della bolla originaria, il quindicesimo *segmento connettivo*, tra la posizione nota come "libertà totale" e il settimo *punto fissativo* (nuova posizione del *dormiveglia*). A seguire, la creazione del sedicesimo *segmento connettivo*, tra il settimo *punto fissativo* e il sesto *punto fissativo* (nuova posizione del *sogno*). Infine, si diparte l'*informazione* su tutto il tracciato dei *segmenti connettivi* e dei *punti fissativi*.

Osservazione.

Si noti che per creare il quindicesimo e il sedicesimo *segmento connettivo* non si è utilizzato il campo di forza a forma di disco (Mecron) e ciò comprova che è l'Arca dell'Alleanza Celeste la creatrice-programmatrice dei campi di forza.

Le attivazioni, la stimolazione e la variazione

Nel corpo del mago vengono attivati i quattordici centri di raduno, vengono stimolate le nove zone in cui scorre l'energia vitale, vengono attivati i sei (o i sette nella donna) centri vitali, viene effettuata la variazione interna della direzione degli occhi, vengono attivati i quattro punti fondamentali della bolla originaria.

Le attivazioni e la stimolazione.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma umana (Attivatore), al fine di attivare i quattordici centri di raduno, stimolare le nove zone in cui scorre l'energia vitale, attivare i sei (o i sette nella donna) centri vitali.

N.B. – L'Attivatore è un ente alchemico (formula completa mista) che possiede l'*intento* delle emanazioni dell'Aquila e il sapere degli antichi sciamani del Messico e pertanto esso agirà secondo i tempi prefissati dall'*intento*.

Osservazione.

I quattordici centri di raduno energetici, in cui si aduna la memoria, vengono attivati e la stimolazione delle nove zone del corpo fisico in cui scorre l'energia vitale fa convergere l'energia verso il sesto centro di vitalità (settimo nella donna), collocato sulla sommità della testa. Di conseguenza viene stimolata la sua controparte *proto-energetica* che, a sua volta, stimola gli altri cinque *proto-energetici*. Subito dopo, i sei centri *proto-energetici*, in cui si aduna l'*intento*, agiscono sui loro corrispettivi vitali che reagiscono, energeticamente, sotto forma di calore e tale calore rafforza il corpo *proto-energetico* (bolla originaria), ponendolo in perfetto equilibrio con il corpo fisico. Infine, vengono attivati i sei centri vitali e dopo l'attivazione del sesto e di conseguenza del sesto *proto-energetico*, si viene connessi automaticamente con l'*intento dell'infinito* che attiva, in modo permanente, i sei centri *proto-energetici* che, a loro volta, consentono l'attivazione permanente dei quattordici centri di raduno *proto-energetici*, in cui si aduna la consapevolezza e la percezione.

La variazione.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii l'Attivatore, al fine di cambiare la direzione interna dei propri occhi, verso sinistra, in direzione sud-est.

L'attivazione.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii l'Attivatore, allo scopo di attivare i quattro punti fondamentali della bolla originaria.

I doni: dell'uomo Ixlan e dell'Arca dell'Alleanza Celeste

Il dono dell'uomo Ixlan riguarda la nuova direzione degli occhi assunta dal mago e il dono dell'Arca dell'Alleanza Celeste riguarda la creazione del Terzo Occhio sulla *struttura* alchemica (corpo *inorganico* alchemico).

Il dono dell'uomo Ixlan.

Si deve contattare l'uomo Ixlan affinché venga cambiata la direzione esterna dei propri occhi, verso destra, in direzione sud-ovest.

Il dono dell'Arca dell'Alleanza Celeste.

Si deve contattare tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché venga generato il Terzo Occhio sulla *struttura* alchemica – corpo di diamante di platino *denso* – e sulle sue due Proiezioni (diretta e riflessa). Infine, viene attivato il Terzo Occhio e si diparte l'*informazione* su tutto il corpo di diamante di platino *denso*.

La ripulitura del tunnel di collegamento

La ripulitura del tunnel di collegamento tra la consapevolezza profonda a la consapevolezza superficiale.

La ripulitura del tunnel di collegamento.

Si deve *intendere* lo sblocco del "punto di otturazione" – posto sulla parte superiore del tunnel connessa alla consapevolezza superficiale – per ripulire il tunnel che collega la consapevolezza profonda a quella superficiale, al fine di far emergere dal tunnel le formulazioni irrisolte che vengono registrate in stato di sogno. Così la consapevolezza profonda si connette, liberamente, con quella superficiale e quindi direttamente con il 'sentire', invece la consapevolezza superficiale, attraverso quella profonda, si connette indirettamente con il 'sentire'.

L'interazione con l'Aquila

L'interazione con la consapevolezza-percettiva dell'*intento* dell'Aquila avviene tramite il 'cuore', i 'gesti', le 'orecchie' e gli 'occhi', ma l'*intento dell'infinito* si presenta al mago solo per qualcosa che è *astratto* ('spirito') e mai per questioni meschine, triviali, arbitrarie.

Parlare con il cuore.

Si deve "parlare con il cuore" alla consapevolezza-percettiva dell'*intento* dell'Aquila ...

N.B. – Esistono tre livelli del 'sentire', il primo è attinente all'apprendista, il secondo, al guerriero e il terzo al mago.

Osservazione.

Il *potere* impersonale (consapevolezza-percettiva dell'Aquila) ascolta quando gli si 'parla' con il 'cuore' e "parlare con il cuore" vuol dire aprirsi al 'sentire' (una sensazione vaga ma familiare), rivelare il meglio di sé e offrirlo in silenzio alla consapevolezza-percettiva dell'Aquila, ossia connettersi con l'*intento dell'infinito* allo scopo di poter esprime il proprio *intendimento*.

Parlare con i gesti.

Si deve "parlare con i gesti" alla consapevolezza-percettiva dell'*intento* dell'Aquila ...

Osservazione.

Il *potere* impersonale (consapevolezza-percettiva dell'Aquila) ascolta quando gli si 'parla' con i 'gesti' e "parlare con i gesti" non sta per cenni o movimenti del corpo, ma per atti di puro slancio, di generosità, di arguzia.

Ascoltare con il sentire.

Si deve "ascoltare con il sentire" i 'messaggi' derivanti dalla consapevolezza-percettiva dell'*intento* dell'Aquila.

Osservazione.

Il *potere* impersonale (consapevolezza-percettiva dell'Aquila) parla quando si 'ascolta' con il 'sentire' e "ascoltare con il sentire" significa essere connessi con l'*intento dell'infinito*, allo scopo di ricevere 'conoscenze'.

Intendere con gli occhi.

Si deve "intendere con gli occhi" per attirare con lo sguardo l'*intento* dell'Aquila, al fine di realizzare i propri *intendimenti*.

Osservazione.

Il *potere* impersonale dell'Aquila viene attirato quando lo si 'intende' con gli 'occhi' e "intendere con gli occhi" vuol dire 'afferrare' con lo sguardo – un modo particolare di usare gli occhi – l'*intento* dell'Aquila, ma per poterlo 'afferrare' si deve attivare il più elevato centro vitale (situato sulla sommità del capo) che comporta la stimolazione della sua controparte *proto-energetica*, la quale si connette automaticamente con l'*intento* dell'Aquila, connessione che rende gli occhi scintillanti.

La mutazione della genesi dell'essere

La mutazione della genesi dell'essere riguarda il sistema nervoso cerebro-spinale, il sistema nervoso periferico e le onde cerebrali che consentono di sperimentare l'Attenzione superficiale

del Sogno.

La mutazione della genesi dell'essere.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché agisca sul reticolo energetico (innesto corporeo), allo scopo di mutare la genesi dell'essere che coinvolge il sistema nervoso cerebro-spinale (cervello, cervelletto e midollo spinale), il sistema nervoso periferico e le onde cerebrali.

Osservazione.

L'Arca dell'Alleanza Celeste invia nel cervello dell'energia alchemica composita (formula completa mista) che genera la mutazione alchemica delle onde cerebrali e quindi la possibilità di sperimentare, nella nuova posizione del *dormiveglia*, il mondo del dormiveglia, ossia l'Attenzione superficiale del Sogno.

L'Attenzione superficiale del Sogno.

Si deve sperimentare, per mezzo delle posizioni gemelle del dormiveglia, l'Attenzione superficiale del Sogno, cioè il mondo del dormiveglia nella nuova posizione del *dormiveglia*, allo scopo di saggiare il *corpo di dormiveglia*.

N.B. – Quattro sono le posizioni in cui si mette il corpo prima di addormentarsi per attuare le posizioni gemelle del dormiveglia.

Osservazione.

L'Attenzione superficiale del Sogno si attua per mezzo delle posizioni gemelle del dormiveglia: si mette il corpo fisico in una determinata posizione, ci si addormenta in quella posizione e poi si passa al dormiveglia attivo, ossia ci si 'sveglia' in un *sogno* superficiale, il mondo del dormiveglia (fatto di onde cerebrali alchemiche). In questa modo, ci si ritrova nella stessa posizione del corpo fisico con il corpo di sogno alchemico, allo scopo di esteriorizzarsi da quest'ultimo con una proiezione, il *corpo di dormiveglia* (fatto di onde cerebrali alchemiche), tenendo però a mente che si deve rientrare nel corpo di *sogno* alchemico per svegliarsi nel corpo fisico. Inoltre è anche possibile esteriorizzarsi

dal corpo fisico con il *corpo di dormiveglia*, ma questo tipo di esteriorizzazione è proibita a causa della debole coesione delle onde cerebrali, a meno che non si riesca a rafforzarle nell'arco degli anni.

La creazione della struttura artificiale (terza fase)

La struttura artificiale, posizionata nella bolla originaria di *proto-energia*, viene arricchita di un ottavo *punto fissativo* e di un diciassettesimo *segmento connettivo*. Inoltre, la struttura degli otto *punti fissativi* determina una modifica nella configurazione della bolla alternativa.

Il nuovo programma esecutivo nel diamante.

Si deve contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché inserisca il nuovo programma esecutivo nel diamante, situato sulla corona posta sopra la testa del mago.

Prima fase: l'Arca dell'Alleanza Celeste cancella nel diamante il precedente programma esecutivo e invia quello nuovo. Poi, il diamante elimina il *filo energetico* che si estende sulla superficie della bolla originaria – dal diamante fino in prossimità del *punto fissativo* – e il *punto fissativo*. Subito dopo, il diamante elimina la corona e il corpo di diamante di platino. Infine, il diamante passa tra il terzo e il quarto livello di densità.

Seconda fase: il diamante si colloca sulla superficie superiore della bolla originaria del mago e attorno a sé proietta un anello. Poi toglie il *segmento* che connette la posizione della *libertà totale* alla nuova posizione del *dormiveglia* e colloca il *punto di unione* nella posizione del *diamante*, situata a due terzi di strada. Inoltre, tramite il *punto di unione*, determina l'ottavo *punto fissativo* e crea due *segmenti connettivi* a congiungere le tre posizioni. Infine, crea un *filo energetico* che parte un po' sotto la superficie della bolla originaria e arriva un po' sopra il *punto fissativo* – in allineamento perpendicolare con il *punto* medesimo – e così il diamante si accende di luce e da esso parte l'*informazione* che coinvolge tutto il tracciato dei diciassette *segmenti connettivi* e degli otto *punti*

fissativi.

N.B. – Il diamante è campo di forza costituito di energia alchemica composita (formula completa mista).

Osservazione.

Il nuovo programma esecutivo del diamante rende la *struttura* alchemica (corpo di diamante di platino *denso*) più luminosa e attiva. Inoltre, la creazione della struttura degli otto *punti fissativi* e dei diciassette *segmenti connettivi* genera la seconda modifica nella configurazione della bolla alternativa che rimane – nella parte posteriore – all'interno della bolla originaria a un millimetro di profondità, ma sulla testa scende a tredici millimetri in allineamento con il sesto punto fissativo (contenente il nuovo mondo dei sogni). Poi arriva a quattordici millimetri di profondità in allineamento con il secondo *punto fissativo* (la posizione della *Quinta Attenzione*). A questo punto, inizia a salire ed esce, nella parte anteriore, dalla bolla originaria per raggiungere i trenta centimetri di distanza rispetto la zona ombelicale. Infine, ricomincia a scendere fino a ritornare in corrispondenza della base della colonna vertebrale, a un millimetro di profondità.

N.B. – la seconda modifica nella configurazione della bolla alternativa consente al *punto di unione* di riattivare la posizione del *dormiveglia* (quella naturale).

I cinque programmi di supporto al diamante

I cinque programmi di supporto al diamante si realizzano per mezzo di un rituale attinente alla Cupola Celeste. Essi sono: la ripulitura della consapevolezza superficiale, la ripulitura delle memorie negative del corpo, la ripulitura della bolla originaria, la ripulitura delle energie naturali dell'anatomia occulta, la trasmissione dati alla coscienza.

La ripulitura della consapevolezza superficiale.

Si deve aprire, con l'ausilio di un veggente, la Porta Celeste della Cupola Celeste per evocare Shub-Niggurath Celeste, al fine

di ricevere nel diamante – situato sulla superficie superiore della bolla originaria – il primo programma di supporto: la ripulitura della consapevolezza superficiale.

N.B. – Dal diamante si diparte, attraverso il *filo energetico*, l'*informazione* su tutto il tracciato dei *segmenti connettivi* e dei *punti fissativi*.

Osservazione.

La ripulitura della consapevolezza superficiale consiste nel 'ripulirla' dalle emozioni di grande peso, quali le memorie, le speranze, i timori etc. Tutti i rifiuti di una vita vengono portati a galla, tutte le emozioni vengono liberate.

La ripulitura delle memorie negative del corpo.

Si deve aprire, con l'aiuto di un veggente, la Porta Celeste della Cupola Celeste per evocare Hastur Celeste, al fine di ricevere nel diamante – situato sulla superficie superiore della bolla originaria – il secondo programma di supporto: la ripulitura delle memorie negative del corpo e l'ulteriore ripulitura della consapevolezza superficiale.

N.B. – Dal diamante si diparte, attraverso il *filo energetico*, l'*informazione* su tutto il tracciato dei *segmenti connettivi* e dei *punti fissativi*.

Osservazione.

La ripulitura delle memorie negative del corpo consiste nel 'ripulirlo' da esse: vengono fatte emergere. Inoltre viene ripulita, ulteriormente, la consapevolezza superficiale.

La ripulitura della bolla originaria.

Si deve aprire, con l'ausilio di un veggente, la Porta Celeste della Cupola Celeste per evocare Cthulhu Celeste, allo scopo di ricevere nel diamante – situato sulla superficie superiore della bolla originaria – il terzo programma di supporto: la ripulitura della bolla originaria e la finale ripulitura della consapevolezza superficiale.

N.B. – Dal diamante si diparte, attraverso il *filo energetico*, l'*informazione* su tutto il tracciato dei *segmenti connettivi* e dei *punti fissativi*.

Osservazione.

La ripulitura della bolla originaria consiste nel 'ripulirla' dai filamenti estranei lasciati in essa da altre bolle e nel recupero dei propri.

La ripulitura delle energie naturali dell'anatomia occulta.

Si deve aprire, con l'ausilio di un veggente, la Porta Celeste della Cupola Celeste per evocare Nodens Celeste, allo scopo di ricevere nel diamante – situato sulla superficie superiore della bolla originaria – il quarto programma di supporto: la ripulitura delle energie naturali dell'anatomia occulta.

N.B. – Dal diamante si diparte, attraverso il *filo energetico*, l'*informazione* su tutto il tracciato dei *segmenti connettivi* e dei *punti fissativi*.

Osservazione.

La ripulitura delle energie naturali dell'anatomia occulta consiste nel 'ripulirle' e in particolare i cinque Serpenti, i diciotto centri di forza, i ventiquattro meridiani e i settantadue punti di convergenza energetica.

La trasmissione dati alla coscienza.

Si deve aprire, con l'ausilio di un veggente, la Porta Celeste della Cupola Celeste per evocare Azathoth Celeste, allo scopo di ricevere nel diamante – situato sulla superficie superiore della bolla originaria – il quinto programma di supporto: la trasmissione dati alla coscienza.

N.B. – Dal diamante si diparte, attraverso il *filo energetico*, l'*informazione* su tutto il tracciato dei *segmenti connettivi* e dei *punti fissativi*.

Osservazione.

La trasmissione dati alla coscienza consiste nel ricevere nella coscienza determinati dati che ne ampliano la conoscenza.

Il freddo Deserto

Il freddo Deserto è il Deserto chiamato "Forter", un deserto interiore, uno stato dell'essere. È questa la "prova del deserto" che il mago-viaggiatore deve sostenere. Nel mondo esterno, il Deserto è un luogo dove il mago-viaggiatore si rifugia; di solito non è un deserto vero e proprio... è un luogo di predilezione.

Il freddo Deserto di Forter

Il mago-viaggiatore deve percorrere il freddo Deserto di Forter e per percorrerlo deve effettuare otto passi che gli consentono di procedere lungo la via magica.

N.B. – Nell'Eone II di Harn, il Deserto di Forter era noto con il nome di "Kevaal".

Gli otto passi nel freddo Deserto.

Gli otto passi del mago-viaggiatore, nel freddo Deserto di Forter, riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il primo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di bacchetta (Bacchetta di Potere), al fine di eliminare l'aiutante del predatore nero alieno.

Il secondo passo del mago si esegue scegliendo uno dei due modi di procedere: il primo modo consiste nell'abbandonare la terra natia, mentre il secondo consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un ente – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma umana (Suscitatore). Entrambi i modi consentono la manifestazione dell'*automa* e di entrare in contatto con esso.

Il terzo passo del mago si esegue scegliendo uno dei due modi

di procedere: il primo modo consiste nel combattere l'*automa* e nel distruggerlo, mentre il secondo consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Sfera del potere). Entrambi i modi consentono di distruggere l'*automa*.

Il quarto passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Atvar) con la finalità di contattare gli *atavismi* energetici e i *presenti* energetici, allo scopo di assorbirne il potere.

Il quinto passo del mago consiste nel dominare, in stato di sogno, il *parassita emozionale*.

Il sesto passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di bisturi (Operator), al fine di eliminare il *parassita emozionale*.

Il settimo passo del mago consiste nell'affrontare, in stato di sogno, il *parassita sentimentale*.

L'ottavo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii il campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di bisturi (Operator), al fine di eliminare il *parassita sentimentale*.

N.B. – Per i pre-Argoniani, la tredicesima parte del Rituale Finale è stata tolta, divenendo il primo passo inerente al freddo Deserto; inoltre, per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa agli otto passi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

L'aiutante è la 'mente' del predatore nero alieno, ovverosia un'installazione estranea (ente) che si annida nel cervello, nel cervelletto, nel mondo dei sogni e nel corpo. Trattasi di un'energia consapevole indipendente generata dalle emozioni di grande peso dell'individuo, sotto l'influsso nefasto dei predatori neri.

L'*automa* (proiezione del mago) è un'emersione energetica – entità di *proto-energia* naturale con energia spaziale naturale

tra il terzo e il quarto livello di densità – che assume una propria vitalità. Si tratta di un ente indipendente che si genera nel momento in cui l'uomo abbandona la terra natia, infatti, il luogo di nascita di ogni essere genera una forte unione energetica con l'essere medesimo... profonde 'radici' vengono messe e quando vengono estirpate generano l'*automa* che in ogni modo tenta di riportare indietro l'uomo. Invece, il Suscitatore – entità di *proto-energia* naturale con energia spaziale naturale tra il terzo e il quarto livello di densità – stimola il manifestarsi dell'*automa*, senza la necessità che il mago debba abbandonare la terra natia.

Il *parassita emozionale* e il *parassita sentimentale* sono due enti – energia spaziale naturale tra il terzo e il quarto livello di densità – che assumono una propria vitalità e indipendenza: il primo ente si genera nell'intestino (il cervello del corpo fisico) e influisce sulle emozioni dell'uomo, mentre il secondo si genera nel cuore (l'organo che memorizza le esperienze di vita negative) e influisce sulle passioni dell'uomo.

L'Altipiano gelato

L'Altipiano gelato è l'Altipiano di Suburu, un altipiano situato al centro del freddo Deserto di Forter. È un'immagine simbolica che rappresenta la "purificazione dell'essere" effettuata dal mago-viaggiatore.

L'Altipiano gelato di Suburu

Il mago-viaggiatore giunto al centro del freddo Deserto di Forter deve salire sull'altipiano gelato di Suburu e fare quattro passi che gli consentono di procedere lungo la via magica.

N.B. – Nell'Eone II di Harn, l'Altipiano gelato di Suburu era noto con il nome di "Leng".

I quattro passi sull'Altipiano gelato.

I quattro passi del mago-viaggiatore, sull'Altipiano gelato di

Suburu, riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il primo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di bilancere verticale con quattro sfere (Purificatore), allo scopo di purificare il corpo, la psiche, la mente e la consapevolezza A.

Il secondo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma umana (Guardiano), allo scopo di ricevere il contenitore energetico nella zona sopra l'ombelico.

Il terzo passo del mago consiste nel conoscere il *segreto* del triplice segreto, allo scopo di spostare il contenitore nella zona dell'ombelico.

Il quarto passo del mago consiste nello sperimentare lo stato dell'immobilità, cioè la quiescenza della mente (*nirvana*).

N.B. – La sperimentazione del quarto passo del mago non è indispensabile, esso è facoltativo; inoltre, per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa ai quattro passi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

Vi fu un tempo in cui si utilizzava una particolare pianta di potere, una specie di fungo portato sulla Terra dai Kruichiani. La pianta è una droga (elisir) che consente di "aprire gli occhi", cioè consente di squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo, ma com'è detto in una 'comunicazione' (6 maggio 1981) non occorre usarla perché il Tempo è passato, infatti, la formula degli antichi Lomariani è stata soppiantata da un'altra formula – quella dei Draconiani – che consiste nel conquistare la *totalità dell'essere* tramite la formula dell'*essere*: *fermare il mondo* per squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo, allo scopo ultimo di sperimentare l'Unità Suprema rivelata, il corpo divino cristallino materializzato.

La Montagna Sacra

La Montagna Sacra è la Montagna Thrin, una montagna sita al centro dall'altipiano gelato di Suburu. È un'immagine simbolica che rappresenta la "consacrazione dell'essere" effettuata dal mago-viaggiatore.

La Montagna Sacra Thrin

Il mago-viaggiatore giunto al centro dell'altipiano gelato di Suburu deve scalare la Montagna Sacra Thrin e per scalarla deve affrontare una serie di difficoltà personalizzate che gli consentono di procedere lungo la via magica.

N.B. – Nell'Eone II di Harn, la Montagna Sacra Thrin era nota con il nome di "Kadath".

Osservazione.

L'antica procedura lomariana prevedeva che il mago scalasse la Montagna Sacra Kadath e quando raggiungeva la vetta ingeriva la pianta del potere e così squarciava i Veli dello Spazio e del Tempo.

Il Grande Castello d'Onice Nero

Il Grande Castello d'Onice Nero è il Castello Obarth, il Nero Castello turrito sito in cima alla Montagna Sacra Thrin. Trattasi di un'immagine simbolica che rappresenta "l'iniziazione dell'essere" effettuata dal mago-viaggiatore.

Il Grande Castello d'Onice Nero Obarth

Il mago-viaggiatore giunto in cima alla Montagna Sacra Thrin deve entrare nel Grande Castello d'Onice Nero Obarth ed effettuare quattro passi che gli consentono di procedere lungo la via magica.

N.B. – Nell'Eone II di Harn, il Grande Castello d'Onice Nero

Obarth non possedeva un nome, ma era anche concepito come la “Città degli Dei”, nota con il nome di “Khabeer”.

I quattro passi nel Grande Castello d’Onice Nero.

I quattro passi del mago-viaggiatore, nel Grande Castello d’Onice Nero Obarth, riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il primo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l’Arca dell’Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Trasferitore), allo scopo di ricevere nel contenitore la Triplice Sfera azzurra.

Il secondo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l’Arca dell’Alleanza Celeste affinché invii Umr-al-Tawil, il Tredicesimo Guardiano, al fine di effettuare il dominio e la non-conflittualità, poi si deve effettuare l’identificazione e infine il falso scontro.

Il terzo passo del mago consiste nello sperimentare il corpo di diamante-folgore di platino fisico nell’universo materiale interiore.

Il quarto passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l’Arca dell’Alleanza Celeste affinché attivi la Triplice Sfera azzurra.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa ai quattro passi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

Il mago riceve nel contenitore – posto all’altezza del centro ombelicale – la Triplice Sfera azzurra: la prima sfera (morte) ingloba la seconda (immortalità) e la seconda ingloba la terza (vita). Inoltre, l’Arca dell’Alleanza Celeste attiva la Triplice Sfera azzurra, spostando la sfera più grande (morte) verso il basso (sotto l’ombelico) e la sfera più piccola (vita) verso l’alto (sopra l’ombelico), diventando della stessa grandezza di quella mediana (immortalità) al centro (nell’ombelico). In questo movimento, il contenitore si rompe, determinando due assi: uno unisce la sfera

al centro a quella in basso e l'altro unisce la sfera al centro a quella in alto.

Il viaggio di ritorno

Il viaggio di ritorno che il mago intraprende procede da est verso ovest: dal Grande Castello d'Onice Nero, alla Montagna Sacra, all'Altipiano gelato, al freddo Deserto. Durante il viaggio di ritorno il mago sperimenta uno stato di vuoto-oscurità.

I quattro Dei relativi ai quattro punti cardinali

Quattro sono gli Dei pertinenti ai quattro punti cardinali: Hastur (a est), Shub-Niggurath (a sud), Nyarlathotep (a nord), Cthulhu (a ovest). Il mago, giunto nel Grande Castello d'Onice Nero, ottiene tre realizzazioni: la ricezione della Triplice Sfera azzurra, la sperimentazione del corpo di diamante-folgore di platino fisico interiore e l'attivazione della Triplice Sfera azzurra. Queste tre realizzazioni si collocano in rapporto a tre Dei: Hastur (a est), Shub-Niggurath (a sud) e Nyarlathotep (a nord). Infine, il mago intraprende il viaggio di ritorno che lo condurrà all'uscita del Deserto, in rapporto a un Dio: Cthulhu (a ovest). Fuori del Deserto dovrà conoscere un segreto di potere.

N.B. – Il mago, nel Grande Castello d'Onice Nero, consegue anche il controllo su Yog-Sothoth, inteso come "Umr-al-Tawil", il Tredicesimo Guardiano.

Un segreto di potere.

Il mago è colui che abbraccia tutti e quattro i punti cardinali: nord e ovest, attinenti al Primo Dominio; sud ed est, attinenti al Secondo Dominio. Pertanto il mago, abbracciando tutti e quattro i punti cardinali, s'identifica in Azathoth (centro), l'Essere totale (Mecron), attinente al Terzo Dominio.

Fuori dal Deserto

Fuori dal Deserto inizia per il mago una nuova fase, costituita da undici passi.

Gli ultimi passi del mago

Il mago procede lungo il suo percorso evolutivo.

Gli ultimi undici passi del mago.

Gli ultimi undici passi del mago riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il primo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di cubo (primo Cubo del potere di energia atomica naturale), allo scopo di potenzializzare il campo elettro-magnetico del mago.

Il secondo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di cubo (secondo Cubo del potere di energia non-atomica alchemica), al fine di riprogrammare il campo elettro-magnetico del mago.

Il terzo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di cubo (Cubo azzurro draconiano), al fine di venire iniziati al suo potere.

Il quarto passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché costruisca, dentro la *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino *denso*, il Diamante.

Il quinto passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di diamante (Diamante), al fine di attivare il Diamante contenuto nella *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino *denso* del mago e di dare tridimensionalità delle due Proiezioni (diretta e riflessa).

Il sesto passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di entità (Nhadir, ente femminile), allo scopo di venir iniziati alla formula dell'immortalità.

Il settimo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di entità (Haran, ente maschile), al fine di venir iniziati, al potere materiale.

L'ottavo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Ghor), allo scopo di supportare il mago per il suo "fare" sul piano materiale.

Il nono passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di sfera (Sollecitatore), allo scopo di collocare il *punto di unione* nella posizione della *Prima Attenzione*.

Il decimo passo del mago consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di entità (Ar-At, femminile), al fine di iniziare a tre qualità (onnipresenza, onniscienza e onnipotenza), il corpo di diamante-folgore di platino *denso* del mago.

L'undicesimo passo del mago consiste nello sperimentare, parzialmente, il corpo di diamante-folgore di platino *denso*.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa agli undici passi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

Come il reticolo alchemico consente al mago di allinearsi con la frequenza del Regno della Prima Attenzione e d'interagire con esso, così il Diamante consente di allinearsi con la frequenza di altri quattro Regni (Terzo, Zero, Quarto, Quinto) e d'interagire con essi, passando con il corpo di diamante-folgore di platino

materializzato da un Regno all'altro. Invece per quanto concerne la Quinta Attenzione, il corpo di diamante-folgore di platino è già naturalmente allineato per mezzo della bolla originaria.

La rivisitazione formale.

Il mago terminato il suo *iter* deve rivisitare la conoscenza magica in suo possesso e rivedere le esperienze descritte nel suo diario, allo scopo di consolidare le sue acquisizioni. Egli deve 'ricapitolare' – rivisitazione formale – il suo trascorso di mago per rendere stabile e durevole la conoscenza acquisita... lo sforzo di 'ricapitolare' ("rivedere il fare") sancisce la conclusione dello sviluppo del mago.

8

Il potente

Il potente è un uomo che ha seguito fedelmente i sacrifici dell'arte di *apprendere*, un uomo che – senza affrettarsi e senza esitare – è arrivato fin dove ha potuto nello svelare i segreti del sapere e i misteri del potere.

La vita del potente è una continua sfida; egli ha accettato la sua parte, qualunque essa sia, l'ha accetta in assoluta umiltà perché accetta ciò che egli è, e non ne fa motivo di rimpianto ma di sfida. Pertanto, lo stato d'animo del potente che intraprende il Viaggio Supremo non è quindi segnato dalla tristezza; egli, anzi, è lieto perché si sente umile dinanzi alla sua grande fortuna, fiducioso che il suo spirito sia impeccabile e soprattutto del tutto consapevole della propria efficienza e nell'aver esattamente valutato ciò che gli sta dinanzi...

Il potente

L'iniziato – giunto a questo punto – è diventato un potente; egli ha direzionato i suoi occhi verso l'interno (direzione degli occhi individuale) e ha smantellato la struttura del mondo a lui nota, in modo da sostituirla con un'altra di diverso stile e qualità, cioè ha conosciuto il modo opposto di vita rispetto al suo, l'altra

faccia della medaglia.

N.B. – L'apprendista, nell'ambito del Thronismo, direziona i suoi occhi verso l'esterno (direzione degli occhi collettiva), grazie allo spostamento del *punto di unione* in alto.

Il modo di comportarsi del potente

Il potente è un essere mutevole… a proprio agio in qualsiasi situazione si trovi.

Il vuoto del potente.

Il potente non si ferma a speculare, sa di avere la possibilità di fondersi con l'aspetto attivo dell'*infinito* e semplicemente lo fa: il risultato finale è il *vuoto interiore*, uno spazio vacuo che non riflette il mondo, ma l'*infinito*. Il potente è un essere privo di egoismo, pentimento o rimorso, maturato a tal punto da non dare più nulla per scontato, che non sottovaluta o sopravvaluta nulla... è un combattente tranquillo e disciplinato la cui grazia è così estrema che l'*infinito* lo tocca sempre.

L'attesa del potente.

Il potente sa di essere in attesa, sa di che cosa è in attesa... è in attesa della *libertà*. E mentre attende 'indifferente', osserva lo spettacolo del mondo, la magnificenza della Natura.

N.B. – L'indifferenza è lo stato d'animo del potente che riflette la sua perfezione suprema.

Il viaggio del potente

Il potente è pronto a proseguire lungo la via magica del sapere e del potere.

I traguardi del potente

Due sono i traguardi relativi al potente.

I due traguardi del potente.

La conquista dei due traguardi del potente consente di essere per Essere.

Il primo traguardo del potente consiste nel conquistare il non-stato, ossia il *vuoto interiore* che riflette l'*infinito*. Il potente sperimenta l'indifferenza, lo stato d'animo che rispecchia la sua perfezione, cioè quello stato ultimo generato dall'aspetto attivo dell'*infinito*.

Il secondo traguardo del potente consiste nell'entrare in interazione con la la consapevolezza B (la "mente profonda").

N.B. – Quattro dei sei traguardi del potente, elencati in *Sixtrum* (vol. II), sono stati tolti perché non rientranti nell'ambito dei pre-Argoniani.

Osservazione.

Se il potente ha raggiunto un'età avanzata dovrà superare un ulteriore traguardo che consiste nel liberarsi dalla "stanchezza" nell'aspetto della "vecchiaia". Il potente, verso la fine della sua esistenza terrena ("viaggio di apprendimento"), cadrà preda del suo quarto nemico naturale, la "stanchezza" nel sembiante della "vecchiaia" e di essa dovrà spogliarsi per affrontare il suo destino finale.

Il nocciolo fondamentale relativo al potente

Uno è il nocciolo fondamentale relativo al potente: il nono. Esso è un nocciolo-*intento* esterno agli altri otto perché non è la rappresentazione di un *edificio* (catena completa di eventi) creato dall'Aquila per indicare all'iniziato qualcosa d'importante, ma è l'iniziato che crea un *edificio* per indicare all'Aquila il proprio *intendimento* finale.

Il nono nocciolo fondamentale.

Il nono nocciolo fondamentale è ciò che viene definito come il "caricamento dell'*intento*" e che si verifica quando il potente

entra in totale interazione con l'*intento* dell'Aquila e carica il suo essere dell'*intento dell'infinito*, a tal punto d'intensità che ottiene la *libertà totale*.

Il quarto livello d'interazione con l'intento

Il quarto livello d'interazione con l'*intento* è esterno agli altri tre ed è relativo al potente.

Il quarto livello d'interazione con l'intento.

Il quarto livello d'interazione con l'*intento* riguarda il potente. Trattasi di *intento* (*amore* o *intento* totale) che viene 'catturato' e immagazzinato nella profondità dell'essere, al fine di muovere e fissare il *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale*... e accendersi del *fuoco dal profondo*.

Il dominio sull'intento dell'Aquila.

Il potente usa l'*intento inflessibile* allo scopo di accumulare nella profondità del suo essere – in un nucleo che cresce con la ripetitività del suo *intendimento* – l'energia impersonale (*amore*) dell'i*nfinito* che diventa energia personalizzata al suo servizio, cioè il *potere* assoluto. È questa l'energia interiore necessaria per muovere e fissare il *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale* che consente di sperimentare l'accensione del *fuoco dal profondo* della bolla originaria di *proto-energia*.

La mutazione della Cupola degli Dei

La Cupola degli Dei – tra il terzo e il quarto livello di densità – venne creata dai Lomariani e immessa, quasi quattro miliardi di anni fa, nell'atmosfera terrestre, all'inizio dell'Età del Platino. La sua funzione era quella di aiutare il Lomariano a effettuare il Passaggio Finale, ossia di assumere il corpo di diamante-folgore di platino. In seguito, verso la fine dell'Età dell'Oro ancor più splendente, circa seicentomila anni fa, la Cupola degli Dei venne

disattivata. Al presente, la sua funzione primaria è di consentire, in vita, la fisicizzazione del corpo di diamante-folgore cristallino.

La Cupola degli Dei

La Cupola degli Dei era costituita di *theerium* platinato con *theerium* liquido nero, conglobata da un campo di *proto-energia* naturale. Al suo centro – rivolto verso sud – venne messo l'Ente-Dio Azathoth e attorno a lui, disposti nei quattro punti cardinali, vennero messi altri quattro Enti-Dei: Hastur (est), Cthulhu (ovest), Shub-Niggurath (sud) e Nyarlathotep (nord). Inoltre, alla Cupola degli Dei venne collegata la Porta degli Dei con il suo Guardiano di nome "Or". In seguito, la Cupola degli Dei venne disattivata dai Lomariani e per disattivarla venne invertita la posizione di due Enti-Dei: Hastur ruotò di 180° in senso antiorario e si collocò a sinistra, al posto di Cthulhu; di contro Cthulhu ruotò di 180° in senso orario e si collocò a destra, al posto di Hastur.

La prima mutazione della Cupola degli Dei.

Il 25 gennaio 2013 venne fatta, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la mutazione della Cupola degli Dei con i suoi cinque Enti e la mutazione della Porta degli Dei con il suo Guardiano. L'intera "composizione strutturale" venne mutata in *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato, contenente la *proto-energia* liquida azzurra intensificata con il *theerium* liquido azzurro intensificato.

N.B. – Il Guardiano della Cupola degli Dei assunse un nuovo nome: "Ar-Thor-Ax".

La seconda mutazione della Cupola degli Dei.

Tra il 30 maggio e il 2 giugno 2013 venne fatta, tramite la Macchina del Programma Universale, la mutazione della Cupola degli Dei con i suoi cinque Enti e la mutazione della Porta degli Dei con il suo Guardiano. L'intera "composizione strutturale" venne mutata nell'arco di tre giorni: il primo giorno venne portata a livello della Luce sfolgorante luminosa intensificata, il secondo

venne portata a livello della Luce sfolgorante oscura intensificata e il terzo venne portata a livello della Luce sfolgorante cristallina intensificata.

N.B. – La mutazione dell'intera "composizione strutturale" si produsse nell'arco di settantadue ore.

Osservazione.

Ogni essere umano è collegato alla Cupola Divina per mezzo di una fibra che si diparte da essa e che arriva sull'*innesto*, posto sul secondo centro di forza, al di sopra della testa. L'azione del potente è quella della sostituzione simultanea, cioè l'inserimento della fibra della Cupola degli Dei nella stessa posizione occupata dalla fibra della Cupola Divina, sganciando la fibra precedente. La nuova fibra di *proto-energia* naturale contiene un filamento alchemico, costruito di Luce sfolgorante cristallina intensificata contenente la Luce sfolgorante fluida-cristallina intensificata.

La riattivazione della Cupola degli Dei.

Il 13 ottobre 2020 venne fatta, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, l'inversione della posizione di Hastur e Cthulhu: Hastur ruotò di 180° in senso antiorario e si collocò a destra, al posto di Cthulhu; di contro Cthulhu ruotò di 180° in senso orario e si collocò a sinistra, al posto di Hastur. Subito dopo, l'intera Cupola degli Dei si attivò.

Osservazione.

L'Ente-Dio Hastur stava a est e l'Ente-Dio Cthulhu stava a ovest, pertanto l'orientazione era polare, ma l'Ente-Dio Azathoth è rivolto verso sud, nell'ambito di un'orientazione solare. Perciò possiamo dichiarare che Hastur e Cthulhu devono invertire la loro posizione per assumere un'orientazione solare, in perfetto allineamento con Azathoth.

La completa riattivazione della Cupola degli Dei.

Il 13 agosto 2022 venne effettuata, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, la rotazione di Shub-Niggurath di 180° in senso orario,

realizzando così la corretta sequenza. Subito dopo, egli proiettò dell'energia verso Azathoth e poi verso Cthulhu e Hastur che, a loro volta, emisero dell'energia verso Nyarlathotep. Poi, Azathoth emise dell'energia verso Nyarlathotep e infine verso la Porta degli Dei con il suo Guardiano "Ar-Thor-Ax".

Osservazione.

L'Ente-Dio Shub-Niggurath, stando rivolto verso nord, era l'unico dei cinque Enti-Dei ad avere un'orientazione polare. Di conseguenza si necessitava fargli assumere un'orientazione solare, in perfetto allineamento con gli altri quattro Enti-Dei e ciò gli permise di manifestarsi a un livello superiore: dall'aspetto inferiore di Heru-ra-ha all'aspetto superiore, vale a dire nell'aspetto mobile dell'Ente-Dio Azathoth.

Mutazione finale del potente

La mutazione finale del potente si colloca in relazione alla mutazione della Cupola degli Dei. Tale mutazione si divide in cinque parti che si rapportano ai cinque Enti-Dei.

Nel sistema della "magia del Thron" la mutazione finale del potente avviene tramite un'entità oxiana – tra il terzo e il quarto livello di densità – di nome "Ar-ha-On". Essa opera sul potente delle trasformazioni finali che avvengono – per ogni mutazione – nell'arco di tre giorni: a livello della Luce sfolgorante luminosa intensificata, a livello della Luce sfolgorante oscura intensificata, a livello della Luce sfolgorante cristallina intensificata.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa alla mutazione finale si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

L'Arca dell'Alleanza Celeste, al fine di conservare la Gnosi, creò, nel II secolo a.C., sotto la superficie terrestre, in Palestina, un Tempio di energia naturale con un'entità-guardiana di nome "Ioth-at". In seguito, nel XXI secolo, l'Arca dell'Alleanza Celeste

mutò il Tempio della Gnosi e il suo Guardiano, essi vennero mutati in Luce sfolgorante cristallina intensificata (proveniente dalla *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato) contenente la Luce sfolgorante fluida-cristallina intensificata (proveniente dalla *proto-energia* liquida azzurra intensificata con *theerium* liquido azzurro intensificato). Il Tempio della Gnosi con il suo Guardiano emerse dal sottosuolo e venne messo in prossimità della città di Trieste. Infine, l'ente-guardiano venne programmato dalla Macchina del Programma Universale e divenne un ente oxiano di nome "Ar-ha-on".

Le trasformazioni del potente in rapporto all'Ente-Dio Hastur

Il potente deve compiere due trasformazioni – corrispondenti all'Ente-Dio Hastur – in se stesso: la mutazione finale del corpo fluidico e dell'aura; la mutazione finale dell'involucro della coscienza, della coscienza e dell'Io superiore.

Le trasformazioni del potente in rapporto all'Ente-Dio Cthulhu

Il potente deve compiere due trasformazioni – relative all'Ente-Dio Cthulhu – in se stesso: la mutazione finale del nucleo centrale dell'archetipo base, dell'inconscio collettivo e dell'inconscio personale; la mutazione finale dell'ego.

Le trasformazioni del potente in corrispondenza all'Ente-Dio Nyarlathotep

Il potente deve compiere due trasformazioni – relative all'Ente-Dio Nyarlathotep – in se stesso: la mutazione finale del nuovo mondo dei sogni e del regno oscuro; la mutazione finale della genesi dell'essere.

Le trasformazioni del potente in rapporto all'Ente-Dio Azathoth

Il potente deve compiere quattro trasformazioni – pertinenti

all'Ente-Dio Azathoth – in se stesso: la mutazione finale della *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino e del reticolo alchemico; mutazione finale di dieci degli undici *nuclei* naturali-alchemici, delle otto *barre incrociate* e delle sei *connessioni*; mutazione finale del Diamante; mutazione finale dell'*innesto*; mutazione finale della patina lucente alchemica; mutazione finale del diamante con anello e del *filo energetico*.

N.B. – La parte alchemica dell'undicesimo *nucleo* naturale-alchemico, appartenendo alla *struttura* alchemica della bolla di *proto-energia*, venne potenzializzata con la mutazione finale della *struttura* del corpo di diamante-folgore di platino *denso*.

Osservazione.

Tra la prima e la seconda trasformazione del potente si colloca un intermezzo: la mutazione finale delle due Proiezioni. Inoltre, tra la fine delle trasformazioni del potente, relative all'Ente-Dio Azathoth e l'inizio delle trasformazioni del potente, pertinenti all'Ente-Dio Shub-Niggurath vi è un intermezzo: la connessione con la Cupola degli Dei; il trasferimento nella Cupola degli Dei delle due Proiezioni.

Le trasformazioni del potente in rapporto all'Ente-Dio Shub-Niggurath

Il potente deve conseguire due trasformazioni – pertinenti all'Ente-Dio Shub-Niggurath – in se stesso: la mutazione finale della patina lucente alchemica; la mutazione finale del diamante con anello e del *filo energetico*. Inoltre, egli deve sperimentare l'esteriorizzazione dal corpo fisico con il corpo di luce sfolgorante cristallina.

N.B. – Il corpo di luce sfolgorante cristallina è il *doppio* del potente.

I passi del potente

Il potente procede lungo la via magica del sapere e del potere.

I primi passi del potente

Cinque sono i primi passi del potente.

I primi cinque passi del potente.

I primi cinque passi del potente riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il primo passo del potente consiste nel connettersi con il triplice *potere* concentrato dell'*infinito*: il lato oscuro concentrato dell'*infinito*, il lato luminoso concentrato dell'*infinito* e l'aspetto attivo concentrato dell'*infinito*.

Il secondo passo del potente consiste nell'evocare, con l'aiuto di un veggente, l'entità oxiana – tra il terzo e il quarto livello di densità – di nome "Ma-At", allo scopo di venir iniziati all'Estasi di Maat, la ricezione dell'Elixir.

Il terzo passo del potente consiste nel connettersi continuamente con l'aspetto attivo dell'*infinito*.

Il quarto passo del potente consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di bacchetta (Bacchetta del triplice Potere), allo scopo di ottenere la connessione continua tra il corpo *inorganico* (corpo di diamante cristallino) e il corpo fisico.

Il quinto passo del potente consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di stella a cinque punte (Pentaculum), al fine di ottenere la creazione del toro alchemico.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa ai primi cinque passi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

L'ente oxiano "Ma-At" è un'entità femminile costituita di Luce sfolgorante cristallina intensificata contenente la Luce sfolgorante

fluida-cristallina intensificata. Tale ente proietta nel potente l'elixir, cioè la Luce sfolgorante fluida-cristallina intensificata.

Specificazioni attinenti ad alcuni dei passi del potente

Esplicazioni necessarie su due dei cinque passi del potente.

La Bacchetta del triplice Potere.

La Bacchetta del triplice Potere è costituita di Luce sfolgorante luminosa intensificata contenente la Luce sfolgorante fluida-luminosa intensificata. Essa proietta, nella zona ombelicale del potente, una linea verticale di energia luminosa che, nell'arco di ventiquattro ore, diventa di Luce sfolgorante oscura intensificata e, nell'arco di altre ventiquattro ore, di Luce sfolgorante cristallina intensificata. Tutto ciò allo scopo di sperimentare il triplice Potere alchemico la cui funzione è di creare una connessione continua tra il corpo *inorganico* e il corpo fisico, poiché la connessione – trascorso un miliardo di anni – viene meno e il corpo organico (che era stato portato a livello energetico) perde di coesione, generando nel potente un senso di distacco totale, la mancanza di voler interagire con la vita biologica. Infine, trascorse ulteriori ventiquattro ore, si determina una copia energetica del corpo fisico, copia contenente la memoria delle esperienze di vita concernenti il corpo, copia che si stacca dal potente per errare nel mondo.

Il Pentaculum.

Il Pentaculum (stella-matrice) è costituito di *theerium* luminoso (platinato). Esso crea il toro alchemico, cioè attiva il sistema toro nei campi di forza (esterni) consoni al potente; inoltre, genera nel corpo del potente, all'altezza del plesso solare, una stella a cinque punte che crea il sistema toro e che, a sua volta, produce tanti tori concernenti i campi di forza alchemici presenti nel corpo.

Osservazione.

In Natura: il toro – sistema auto-regolarizzante – è lo schema principale che la Natura utilizza per la vita su ogni scala, esso è la forma assunta dal flusso dell'energia su qualsiasi scala di esistenza; inoltre, la connessione del flusso viene garantita da una struttura sottostante, una sorta di scheletro che si chiama equilibrio vettoriale. E l'equilibrio vettoriale della geometria di 64 unità energetiche (sessantaquattro tetraedri) è di particolare interesse, poiché si ritrova anche nei 64 esagrammi dell'*I ching* e nell'Albero della Conoscenza del Bene e del Male (i 64 mondi costituenti la Terra); inoltre, la doppia elica del DNA ha un alfabeto di sessantaquattro codoni che servono a codificare il DNA umano.

Il sesto passo del potente

Esistono due modi di procedere per muovere e fissare il *punto di unione* nella posizione della *Quinta Attenzione*.

Il primo modo di procedere fa uso dell'*intento* e del *vedere*. Questo modo di procedere riguarda i potenti attinenti alle seguenti categorie: gli *artisti* naturali, i *cacciatori* naturali, i *sognatori* naturali, i *cacciatori* naturali-alchemici e i *sognatori* naturali-alchemici.

Il secondo modo di procedere fa uso del Guardiano della Soglia del Regno della Quinta Attenzione. Questa maniera di procedere riguarda i potenti attinenti alla categoria degli *artisti* naturali-alchemici.

Il sesto passo del potente.

Il sesto passo del potente riguarda la pratica della magia naturale-alchemica.

Il sesto passo del potente consiste nel muovere e fissare il *punto di unione* nella posizione della *Quinta Attenzione*.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa al modo di procedere degli *artisti* naturali-alchemici si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

Sette passi, successivi al sesto, sono stati tolti (si veda *Sixtrum*, vol. II) dalle istruzioni riguardanti i pre-Argoniani.

Il passo attinente alla progettazione di un Edificio naturale-alchemico personalizzato riguarda, unicamente, gli *artisti* naturali-alchemici ed è comunque facoltativo; invece il passo riguardante la realizzare dell'Occhio del Drago è valido per tutte le categorie di iniziati ma è di difficile attuazione e pertanto è facoltativo. Tre passi sono facoltativi: il confronto e il dominio sul Guardiano del Regno della Prima Attenzione, sul Guardiano interiore e sul Guardiano della Soglia. Il passo attinente alla nomina del sesto Alleato è stato tolto perché non rientrante nell'ambito dei pre-Argoniani come non rientra quello successivo: la convocazione della Guardiana della Soglia e del Guardiano della Soglia, la realizzazione della Formazione di Potere e l'attivazione della Formazione di Potere.

I passi successivi del potente

Sedici sono i passi successivi del potente.

I successivi sedici passi del potente.

I successivi sedici passi del potente riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il settimo passo del potente consiste nel manipolare in modo assoluto l'*intento*.

L'ottavo passo del potente consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché sintonizzi il *punto di unione* con la consapevolezza B.

Il nono passo del potente consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché carichi l'iniziato di energia atomica alchemica.

Il decimo passo del potente consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii un triplice campo di forza – tra il terzo e il quarto livello di densità – a forma di fiamma (le tre Fiamme dell'immortalità), al fine di ricevere il triplice Potere (Forza, Volontà, Amore).

L'undicesimo passo del potente consiste nello sperimentare il corpo di luce sfolgorante cristallina.

Il dodicesimo passo del potente consiste nello sperimentare il corpo di diamante-folgore cristallino *denso* interiore.

Il tredicesimo passo del potente consiste nello sperimentare il corpo di diamante-folgore cristallino fisico interiore.

Il quattordicesimo passo del potente consiste nello sperimentare il corpo di diamante-folgore cristallino *denso*.

Il quindicesimo passo del potente consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché modifichi la configurazione della bolla alternativa in relazione alla posizione ove è situato il *punto di unione*, al fine di consentire allo stesso di muoversi verso il basso per la conquista della *libertà totale*.

Il sedicesimo passo del potente consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii il Mecron, al fine di creare sulla bolla originaria di *proto-energia* il diciottesimo *segmento connettivo* che congiunge il quinto *punto fissativo* (Regno della Quarta Attenzione) alla posizione della *Seconda Attenzione*.

Il diciassettesimo passo del potente consiste nel contattare, tramite un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii il Posizionatore, allo scopo di creare sulla bolla originaria il nono *punto fissativo*, più avanti rispetto al quinto *punto*.

Il diciottesimo passo del potente consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii il Mecron, al fine di creare sulla bolla originaria, il diciannovesimo e il ventesimo *segmento connettivo*: un *segmento* collega il nono *punto fissativo* in *profondità* (livello del *vedere*) e l'altro lo collega a livello del *vedere*.

Il diciannovesimo passo del potente consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché completi la composizione strutturale del Diamante.

Il ventesimo passo del potente consiste nel liberarsi, in maniera definitiva, dall'influsso dei predatori neri alieni.

Il ventunesimo passo del potente consiste nel contattare, per

mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché crei sulla bolla originaria il decimo *punto fissativo*, più avanti rispetto al sesto *punto* e prima del settimo. E automaticamente si genera il ventunesimo *segmento connettivo*.

Il ventiduesimo passo del potente consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché crei sulla bolla originaria l'undicesimo *punto fissativo*, più indietro rispetto la posizione della *libertà totale* ma più avanti rispetto a la posizione del *diamante*, ossia a metà strada tra i due *punti fissativi*. E automaticamente si crea un ventiduesimo *segmento connettivo*.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa ai sedici passi successivi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Osservazione.

Un passo è stato tolto (si veda *Sixtrum*, vol. II) dalle istruzioni riguardanti i pre-Argoniani, ossia il passo attinente all'incontro, in stato di sogno, con il settimo Alleato e il concepimento della Formazione di Potere dei sette Alleati.

Specificazioni attinenti ad alcuni dei passi del potente

Esplicazioni indispensabili su sette dei sedici passi del potente.

Manipolare in modo assoluto l'*intento*.

L'*intento dell'infinito* può essere manipolato in modo assoluto nella sua triplice espressione impersonale: *volontà* (energia bianca) o *intento* luminoso (lato luminoso), *forza* (energia nera) o *intento* oscuro (lato oscuro) e *amore* (energia dorata) o *intento* totale (aspetto attivo). Nell'ambito della sua azione è conosciuto come "intento" e nell'ambito della sua manifestazione come "potere". Gli iniziati, quando manipolano ciò che viene definito come "forza-volontà" diventa "potere" e quando manipolano ciò che viene definito come "amore" diventa "potere assoluto", così l'*intento* si trasforma in energia personalizzata al servizio dell'iniziato.

Connettersi, in maniera assoluta, con la triplice espressione

impersonale dell'*intento* dell'infinito significa attirare la triplice energia concentrata, cioè percepire la triplice essenza (vita, morte, immortalità) nell'*atto unificante*... il trascendimento che consente di 'catturare' l'*intento* totale, di caricarsi di *amore* in un nucleo che cresce nella profondità dell'essere, a tal punto d'intensità di accendersi del *fuoco dal profondo* e ottenere la *libertà totale*.

La sintonizzazione energetica.

La sintonizzazione energetica del *punto di unione* del potente con la sua consapevolezza B comporta la ricezione, in entrambi, della Luce sfolgorante cristallina intensificata contenente la Luce sfolgorante fluida-cristallina intensificata. Nel momento in cui il *punto di unione* raggiunge la posizione profonda della *libertà totale*, la consapevolezza B viene stimolata ed emette una potente scarica energetica lungo la fibra centrale, scarica che si diffonde nella bolla originaria di *proto-energia*, accendendo (al 100%) quei filamenti che ancora non sono totalmente accesi. Così la bolla originaria assume la stessa intensità luminosa del *punto di unione* e della consapevolezza B e il veggente non sarebbe più in grado di distinguere il *punto di unione* della bolla del *liberato*, ma per il semplice fatto che la consapevolezza B e il *punto di unione* sono stati caricati di energia alchemica, essi possono essere *visti* dal veggente.

Le tre Fiamme dell'immortalità.

La prima Fiamma dell'immortalità è attinente alla Forza ed è costituita di Luce sfolgorante oscura intensificata, contenente la luce sfolgorante fluida-oscura intensificata.

La seconda Fiamma dell'immortalità è attinente alla Volontà ed è fatta di Luce sfolgorante luminosa intensificata, contenente la luce sfolgorante fluida-luminosa intensificata.

La terza Fiamma dell'immortalità è attinente all'Amore ed è fatta di Luce sfolgorante cristallina intensificata, contenente la luce sfolgorante fluida-cristallina intensificata.

N.B. – Ciascuna delle tre Fiamme dell'immortalità possiede un Guardiano e un cursore.

Il corpo di luce sfolgorante cristallina.

Il corpo di luce sfolgorante cristallina – il doppio del potente – viene formato dalla coscienza del potente; pertanto è costituito di Luce sfolgorante cristallina intensificata e si trova tra il terzo e il quarto livello di densità. Tale corpo è di egual composizione e densità della *struttura* (corpo di diamante cristallino) contenuta nella bolla originaria di *proto-energia* del potente.

Il corpo di luce sfolgorante cristallina deve essere collegato al corpo fisico del potente per mezzo di un sottile filo energetico che può estendersi all'infinito. Tale filo si diparte dal centro del petto (centro cardiaco) del corpo fisico per arrivare al centro della schiena (tra le scapole) del corpo di luce sfolgorante cristallina.

N.B. – Il corpo di luce sfolgorante cristallina, essendo un prodotto della coscienza, può esplorare solo il Primo Dominio (Prima Attenzione).

Il nono punto fissativo.

La creazione sulla bolla originaria di *proto-energia* del nono *punto fissativo* – più avanti rispetto al quinto *punto* – determina l'*informazione* (corrente conoscitiva) della nuova configurazione energetica che arriva nel Regno della Seconda Attenzione e in essa avvengono delle reazioni energetiche relative al G.A.M.T., con cui ci si deve confrontare.

Il completamento della struttura del Diamante.

Il completamento della composizione strutturale del Diamante consiste nell'inserire nella struttura – contenuta all'interno della *struttura* del corpo di diamante-folgore cristallino *denso* – una sfera di Luce sfolgorante cristallina intensificata che viene messa all'altezza del centro genitale del potente. In questa maniera si viene a realizzare una composizione strutturale di nove *sfere* e otto *collegamenti*. È questo il Diamante completo che consente di allinearsi con la frequenza dei sei Regni e sebbene il reticolo alchemico permetta al corpo di diamante-folgore cristallino di allinearsi con la frequenza del Regno della Prima Attenzione e

d'interagire con esso, è anche assodato che tale Regno – essendo una struttura atomica – ha la prerogativa d'interspaziare tutte le altre 52 dimensioni e pertanto è necessaria la presenza di uno stabilizzatore rappresentato dalla sfera collocata all'altezza della zona cardiaca.

La liberazione definitiva dall'influsso dei predatori neri alieni.

Il potente è del tutto consapevole che, sebbene abbia eliminato il predatore nero alieno e il suo aiutante, rimane "sotto tiro" dei predatori. Egli sa che i predatori non possono più inserire il loro tentacolo nella sua bolla originaria perché interamente chiusa. D'altronde è consapevole che i predatori cercheranno in ogni modo di condizionarlo mentalmente, originandogli emozioni e sentimenti negativi; inizierà così una vera e propria guerra occulta che potrà essere vinta dal potente solo nel caso riesca con il suo *intento inflessibile* a 'scrollare' la "mente di quello che vola". Verrà il giorno in cui percepirà qualcosa staccarsi dal suo essere: la "mente del predatore" che lo aveva preso di mira, fugge via. E ciò grazie al fatto che il potente si è afferrato all'energia vibratoria della sua bolla di *proto-energia*. Da quel momento, subentra in lui uno stato di distacco totale, d'indifferenza assoluta, per lui tutto è privo d'interesse. Per lui non c'è più una sola cosa che sia importante, né i suoi atti né gli atti dei suoi simili, eppure continua a vivere... grazie al suo *intento* rafforzato durante tutta la vita. Di contro, la sua vera mente è pavida, insicura e mutevole, a causa di una vita di assoggettamento.

Osservazione.

Gli sciamani dell'antico Messico *videro* che i "voladores" manipolavano la mente dell'uomo, influenzando il centro sulla sommità della testa. Le loro indagini li portarono a scoprire tre modi per sconfiggere "quelli che volano" e quindi consentire alla patina luminosa (consapevolezza-percettiva) di ricrescere fino a riacquistare il suo spessore originario e cosi la consapevolezza-percettiva dell'uomo raggiunge livelli più elevati: operazioni che richiedono una percezione di enorme portata diventano naturali

e scontate. E l'uomo diventa un essere completo, con una mirabile vista interiore e una consapevolezza che oggi sembrano leggende.

Gli ultimi passi del potente

Sei sono gli ultimi passi del potente.

Gli ultimi sei passi del potente.

Gli ultimi sei passi del potente riguardano la pratica della magia naturale-alchemica.

Il ventiduesimo passo del potente consiste nel contattare, per mezzo di un veggente, l'Arca dell'Alleanza Celeste affinché invii il Guardiano (Ar-Thor-Ax) della Porta della Cupola degli Dei, al fine di fare una richiesta ai cinque Enti-Dei.

Il ventitreesimo passo del potente consiste nell'eseguire il movimento speciale (passo magico), un gesto segreto riservato solo alla categoria degli *artisti* naturali-alchemici.

Il ventiquattresimo passo del potente consiste nel fare richiesta all'Aquila di muovere il *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale*, al fine di sperimentare l'accensione del *fuoco dal profondo* della bolla originaria di *proto-energia*.

Il venticinquesimo passo del potente consiste nell'applicare il *non-fare* alla *ruota temporale*.

Il ventiseiesimo passo del potente consiste nell'effettuare, in stato di sogno, il confronto, il dominio e la non-conflittualità con il Guardiano della Soglia della Morte.

Il ventisettesimo passo del potente consiste nell'incontrare, in stato di sogno, la Guardiana della Soglia dell'Immortalità.

N.B. – Per quanto riguarda la procedura esaustiva relativa agli ultimi sei passi si veda *Sixtrum* (vol. II).

Specificazioni attinenti ad alcuni dei passi del potente

Esplicazioni necessarie su quattro dei sei passi del potente.

La richiesta all'Aquila.

Il potente chiede all'Aquila che gli muova, quando sarà giunto il momento, il *punto di unione* nella profondità della posizione della *libertà totale*, al fine di sperimentare l'accensione del *fuoco dal profondo* della sua bolla originaria di *proto-energia*. Se la domanda viene accettata, come risposta si configurano tre sigilli che vengono esibiti al potente dai tre Guardiani dell'*intento.*

Osservazione.

Per i potenti, gli Oxiani manipolarono la *proto-energia*, al fine di creare tre Guardiani: il Guardiano luminoso, il Guardiano oscuro e il Guardiano scintillante.

Il Guardiano luminoso è costituito di *proto-energia* di luce bianca contenente la *proto-energia* di luce azzurra di vita. La sua funzione è quella di confermare l'accettazione della domanda del potente per quanto riguarda il lato luminoso dell'*infinito*.

Il Guardiano oscuro è costituito di *proto-energia* di luce nera contenente la *proto-energia* di luce rossa di morte. La sua funzione è quella di confermare l'accettazione della domanda del potente per quanto riguarda il lato oscuro dell'*infinito*.

Il Guardiano scintillante è costituito di *proto-energia* di luce dorata contenente la *proto-energia* di luce dorata d'immortalità. La sua funzione è di confermare l'accettazione della domanda del potente per quanto riguarda l'aspetto attivo dell'*infinito*.

L'applicazione del non-fare e la ruota temporale.

L'applicazione del *non-fare* alla ruota temporale consente di *fermare il mondo* e, per 'fermarlo', il potente recita un incantesimo magico (*non-fare*) con lo scopo di bloccare la *ruota temporale*, caratterizzata dal fatto che il tempo è fermo (eterno presente) e lo spazio in continuo movimento (flusso continuo). Tale *ruota* è fatta di *proto-energia* ed è costituita dai quattro sigilli del *potere*.

N.B. – I quattro sigilli del *potere* sono quattro enti di *proto-energia*, la cui funzione è di agire in rapporto alla Terra e agli uomini; essi fungono da varchi per accedere in altre dimensioni materiali della Terra e di viaggiare nello spazio infinito.

Osservazione.

Il *non-fare* è una manovra destinata a creare un blocco nella focalizzazione abituale della Prima Attenzione ("primo anello del potere") per squarciare i Veli dello Spazio e del Tempo. Trattasi di un'interruzione – *fermare il mondo* – nella percezione del *continuum* spazio-tempo (Primo Dominio) per far emergere la percezione della Quinta Attenzione ("terzo anello del potere"), il Terzo Dominio.

Il Guardiano della Soglia della Morte.

Il potente applica il *non-fare* alla *ruota temporale* e nel farlo il suo *punto di unione* viene sottoposto a una triplice pressione attinente ai tre *intenti* (luminoso, oscuro, totale). Così, il *punto di unione* del potente sprofonda di un millimetro per posizionarsi a tredici millimetri di profondità, il livello della morte attinente ad "Almoth", il Guardiano della Soglia della Morte.

N.B. – In seguito, il *punto di unione* del potente si colloca tra i tredici e i quattordici millimetri di profondità.

Osservazione.

Il potente – dopo aver effettuato, in stato di sogno, il confronto, il dominio e la non-conflittualità con il Guardiano della Soglia della Morte – deve continuare nella pratica del *non-fare* applicata alla *ruota temporale*, allo scopo d'incontrare, in stato di sogno, la Guardiana della Soglia dell'Immortalità e quindi *fermare il mondo*.

La Guardiana della Soglia dell'Immortalità.

Il potente – dopo essersi confrontato con il Guardiano della Soglia della Morte – sperimenta uno sprofondamento del *punto di unione* che si colloca tra i tredici e i quattordici millimetri. Infine, il potente, in stato di sogno, incontra "G-Hart-Erhgt", la Guardiana tra i Mondi, ovverosia la Guardiana della Soglia dell'Immortalità... e *ferma il mondo*.

La rivisitazione formale.

Il potente deve rivisitare la conoscenza magica in suo possesso dopo essersi confrontato con il Guardiano della Soglia della Morte. Egli deve rivedere tutte le esperienze descritte nel suo diario, allo scopo di consolidare le sue acquisizioni. Deve 'ricapitolare' – rivisitazione formale – tutto il suo trascorso di iniziato all'alta scienza per rendere stabile e durevole la conoscenza acquisita... lo sforzo di 'ricapitolare' ("rivedere il fare") sancisce la conclusione dello sviluppo del potente.

L'interconnessione tra le due parti della struttura.

Il potente, ora, si chiederà quale schema dovrà applicare per procedere nel suo sviluppo iniziatico, cioè si chiederà come dovrà interconnettere linearmente i traguardi e i passi. Anche in questo caso – come in quello dell'apprendista e del guerriero – uno schema fisso valido per tutti non esiste e quindi si potrà formulare solo uno schema generico. Dunque il potente dovrà stare assai attento, dovrà continuamente analizzare il proprio operato.

Interconnessione strutturale.

L'iniziato, in qualità di potente, deve conquistare il primo traguardo dopo aver effettuato il terzo passo.

L'iniziato, in qualità di potente, deve conquistare il secondo traguardo dopo aver effettuato il ventesimo passo.

N.B. – Nel caso il potente abbia raggiunto un'età avanzata dovrà conquistare un traguardo aggiuntivo.

Il Passaggio Finale

Il potente conclude il suo percorso evolutivo lungo la via magica del sapere e del potere.

La conquista della libertà totale

Il potente *ferma il mondo* e, nel "fermare il mondo", compie il Passaggio Finale che avviene in modo atemporale... la conquista

della *libertà totale*. In altre parole, il corpo fisico del potente – in una frazione atemporale – si trasforma in pura energia non-frammentaria e il corpo di diamante cristallino si materializza.

Il Passaggio Finale.

Il Passaggio Finale è la conquista suprema, la meta finale, il sommo traguardo... il dono della *libertà totale* che l'Aquila dona a tutti coloro che hanno percorso la via magica, ma è anche una conquista... l'assunzione del corpo di diamante-folgore cristallino materializzato.

Il Passaggio Finale – traguardo supremo lungo la via magica – si verifica mentre il potente è in vita e l'allineamento con la fibra centrale della bolla di *proto-energia* della Terra costituisce il passaggio segreto... e la chiave è la spinta della Terra.

La spinta della Terra.

La Terra è un essere vivente, un essere consapevole, la nostra fonte originaria e come tale può dare una spinta tremenda – vale a dire un impulso proveniente dalla consapevolezza della Terra – e quindi muovere e fissare il *punto di unione* dell'uomo, al fine di accendergli emanazioni interne della bolla di *proto-energia* – allineate con le appropriate emanazioni accese della bolla della Terra – e così fargli percepire i cinque Regni *inorganici* oppure allinearlo con la propria fibra centrale per consentirgli il Passaggio Finale.

Il primo modo di procedere per fare il Passaggio Finale.

Il primo modo di procedere per effettuare il Passaggio Finale riguarda il potente – corrispondente alla categoria degli *artisti* naturali-alchemici – che coinvolge il Guardiano della Soglia del Regno della Quinta Attenzione e che gli consente di ritrovarsi con il corpo divino cristallino materializzato sulla Soglia di tale Regno.

Il secondo modo di procedere per fare il Passaggio Finale.

Il secondo modo di procedere per effettuare il Passaggio Finale

riguarda il potente – relativo a una delle cinque categorie – che usa il suo *intento inflessibile* e che gli consente di ritrovarsi con il corpo di diamante-folgore cristallino materializzato nel Regno della Prima Attenzione.

N.B. – Le cinque categorie sono: i *cacciatori* e i *sognatori* naturali alchemici; gli *artisti*, i *cacciatori* e i *sognatori* naturali.

Osservazione.

Il potente, a seguito della richiesta all'Aquila deve usare il suo *intento inflessibile* ed entrare in assonanza assoluta con l'*intento* dell'Aquila, vale a dire che deve entrare in totale sintonia con la fibra centrale ('dorata') della bolla di *proto-energia* della Terra... a un tal livello d'intensità che gli consente di caricare il suo essere dell'*intento* totale (*amore*), allo scopo di muovere e fissare il suo *punto di unione* nella posizione profonda della *libertà totale* e quindi accendersi del *fuoco dal profondo*.

La variante al secondo modo di procedere per fare il Passaggio Finale.

Per quanto riguarda il ventitreesimo passo del potente vi è la possibilità per i *cacciatori* naturali alchemici e per i *sognatori* naturali-alchemici di fare il confronto e il dominio sul Guardiano della Soglia del Regno a loro corrispondente, al fine di trovarsi sulla Soglia. In pratica, l'Aquila (la consapevolezza della Terra) dà l'*input* al Guardiano della Soglia del Regno corrispondente al *cacciatore* naturale alchemico o al *sognatore* naturale-alchemico, affinché agisca sul *punto di unione* e si avvii il processo relativo all'accensione del quadruplice *fuoco dal profondo*.

Osservazione.

Il nome del Guardiano della Soglia del Regno della Quarta Attenzione è "Anuhctal" e di solito si presenta nel sembiante di un uomo calvo, mentre il Guardiano della Soglia del Regno della Terza Attenzione è "Abuhtol" e di solito si presenta nel sembiante di un ragno-granchio.

Il quadruplice fuoco dal profondo

La *totalità dell'essere* – nella Via Magica naturale-alchemica – è raggiunta nel momento in cui ci si accende del quadruplice *fuoco dal profondo* e ciò accade quando il *punto di unione* viene spostato nella posizione della *libertà totale* e poi mosso verso il basso, fissandosi in una specifica posizione della bolla originaria, al fine di accendere d'un colpo tutte le emanazioni interne ancora non del tutto accese. Ne consegue che anche la bolla alternativa viene totalmente accesa e così pure le cellule del corpo *inorganico* e di quello organico. Il corpo fisico dei Nuovi Maghi – a differenza degli antichi veggenti – non si disintegra; esso si converte in energia non-frammentaria e il corpo di diamante cristallino *denso* si materializza.

N.B. – Gli antichi veggenti (i nove *potenti*) si accesero del duplice *fuoco dal profondo*.

Il primo fuoco dal profondo.

La bolla originaria del potente completa la sua accensione, tramite il *triplice potere* (percezione, consapevolezza, *intento*). Contemporaneamente, il surrogato della consapevolezza B del potente si riveste di un involucro che si esteriorizza per fluire nelle emanazioni dell'Aquila.

Il secondo fuoco dal profondo.

La bolla alternativa di *proto-energia* del potente completa la sua accensione, tramite il *triplice potere*.

Il terzo fuoco dal profondo.

Il corpo alchemico – *struttura* alchemica contenuta nella bolla originaria – del potente viene acceso dal *triplice potere*, ogni cellula *inorganica* diventa a un tempo consapevole di se stessa e anche della totalità del corpo.

Il quarto fuoco dal profondo.

Il corpo fisico del potente viene acceso dal *triplice potere*,

ogni cellula diventa a un tempo consapevole di se stessa e anche della totalità del corpo.

L'assunzione del corpo divino cristallino materializzato.

Il potente si accende del quadruplice *fuoco dal profondo* e, in simultanea atemporale, il Guardiano della Porta invia il sigillo alle entità della Cupola degli Dei che danno l'*input* alla Barra bipolare, affinché effettui la conversione di densità tra il corpo fisico e il corpo di diamante cristallino. In questo modo, il potente assume il corpo divino cristallino materializzato.

Parte Terza

Il Gran Dragone Scarlatto

9

Il Gran Dragone Scarlatto

Il Gran Dragone Scarlatto è l'espressione della volontà e della forza; esso simboleggia il potere e la capacità di connettersi con il proprio potere interiore.

L'immagine del Gran Dragone Scarlatto è quella di un grande dragone scarlatto con otto teste e tredici corna. Le sue prime sette teste sono di uguale grandezza, mentre l'ottava è più grande. Su ciascuna Testa dispari vi è un Corno, quattro Corna in tutto; invece su ognuna delle prime tre Teste pari vi sono due Corna, sei Corna in tutto. Inoltre, sull'ottava Testa vi sono tre Corna per un totale complessivo di Tredici Corna. Infine, sull'ottava Testa vi è una Gemma, ossia il quattordicesimo Corno segreto, il Corno duplice.

La manifestazione del Gran Dragone Scarlatto è triplice: esso si manifesta sul piano celeste, terrestre e umano.

Il Drago celeste

Sul piano celeste, il Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna è il Drago celeste che viene definito "Drago Rosso Typhon".

Il Drago Rosso Typhon

Il Drago Rosso Typhon è rappresentato dalle sette stelle e undici pianeti della costellazione di Orione più la stella Sirio e due pianeti della costellazione del Cane Maggiore. Inoltre, esso include anche un pianeta doppio della costellazione del Cane Maggiore, poiché il Gran Dragone Scarlatto porta sull'ottava Testa un Corno segreto, il quattordicesimo Corno duplice. Infine, le otto stelle raffigurano il gigante Orione (cacciatore) con il suo cane.

L'evocazione del Potere del Drago celeste.

Il Potere del Drago Rosso Typhon venne invocato in due tempi distinti: il primo tempo riguarda l'invocazione del Fuoco Stellare proveniente dalla stella Sirio nella costellazione del Cane Maggiore, mentre il secondo tempo riguarda l'invocazione del Fuoco Stellare proveniente dalle sette stelle della costellazione di Orione.

N.B. – La prima operazione venne eseguita alla mezzanotte tra il 23 e il 24 giugno 1998, mentre la seconda venne eseguita alla mezzanotte tra il 26 e il 27 dicembre 2018.

Osservazione.

Lo scopo della doppia operazione è quello di trasmettere il Fuoco Stellare delle otto stelle a otto punti della Terra, relativi alle otto zone in cui emergeranno le otto isole di Argonia… le Otto Teste del Gran Dragone Scarlatto terrestre.

Il Drago terrestre

Sul piano terrestre, il Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna è il Drago terrestre che viene definito "Drago-Serpente Rosso Leviathan".

Il Drago-Serpente Rosso Leviathan

Il Drago-Serpente Rosso Leviathan è rappresentato dalle otto isole di Argonia che emergeranno dal mare: una (l'ottava) nell'oceano Pacifico e le altre sette nell'oceano Atlantico. Le sue Tredici Corna, invece, sono rappresentate da tredici città che sorgeranno sulle isole. Inoltre, sull'ottava isola sorgerà una città doppia, poiché il Gran Dragone Scarlatto reca sull'ottava Testa un Corno segreto, un Corno duplice. Infine, il Corpo del Dragone viene rappresentato da un ampio territorio che unifica parte dell'America centrale e che comprende sette Stati più parte di un ottavo.

N.B. – Gli Stati che compongono il Corpo del Gran Dragone sono: Panama, Costa Rica, Nicaragua, Honduras, El Salvador, Guatemala, Belize, parte sud-est del Messico (Penisola dello Yucatan).

Il giorno di Sathank

Il giorno di Sat*h*ank è il "giorno del Ragnarok", il giorno che segna l'inizio del giubileo nero ("Giubileo dell'Abisso"), l'inizio della "fine dei tempi", fine caratterizzata da una serie di eventi catastrofici... a cominciare da un fortissimo terremoto che si scatenerà nella Bassa California.

L'evento.

Quando l'Arca dell'Alleanza Celeste stimolerà l'Azionatore, esso attiverà il Potere oscuro "Sat*h*ank" che, a sua volta, stimolerà il Serpente di Fuoco terrestre con la sua conseguente Ascesa dal centro basale (Bassa California) della Terra. In simultanea, l'Arca dell'Alleanza Celeste emanerà un "suono silente" che produrrà lo scatenamento di un fortissimo terremoto nella Bassa California... e le fiere della terra – entità ctonie bestiali – si manifesteranno sulla superficie terrestre.

N.B. – L'Ascesa del Serpente di Fuoco terrestre determina l'attivazione di tutti i sedici centri di forza terrestri.

Osservazione.

L'Azionatore è un campo di forza (intento oscuro) a forma sferica, creato dall'Arca dell'Alleanza Celeste e posizionato al centro dal Potere oscuro, un campo di forza (c. *e.-m.* concentrata 1 a 2 nera) inviato dai Bellatrixiani nel centro basale (Bassa California) della Terra, vicino a dove è collocato il Serpente di Fuoco terrestre (c. *e.-m*. 2 a 1 rossa). Invece, il *potere oscuro* (intento oscuro) sat*h*anico è stato preso dall'Arca dell'Alleanza Celeste per essere messo al centro del Potere oscuro bellatrixiano. Infine, la composizione dei due Poteri determina il Potere oscuro "Sat*h*ank", un campo di forza nero.

La formula del Drago terrestre

La formula del Drago-Serpente Rosso Leviathan è data da un preciso "programma", costituito da due "sotto-programmi", in cui il tempo e lo spazio si fondono in un *continuum*, il prodursi dell'evento... l'emersione delle otto isole di Argonia.

Il primo "sotto-programma" riguarda, pure, la creazione del primo ente Drago terrestre, il Dragone Rosso, creazione che si verificò nel Tempio di Argonia, situato sopra l'oceano Atlantico e più esattamente nella posizione prevista per l'emersione della quarta isola – quella centrale – del Gran Dragone Scarlatto.

L'azione del primo ente Drago terrestre.

Il Dragone Rosso, tramite Guardiana del Tridente, darà l'*input* al Tridente (strumento dei Lomariani che risiede nelle profondità dell'oceano Pacifico) affinché emetta delle onde vibrazionali che faranno emergere un'isola nell'oceano Pacifico. Poi il Dragone Rosso, tramite l'Angelo della Morte, darà l'*input* all'Arma da Guerra affinché emetta un Raggio di Luce arcuato che colpirà il Simbolo Segreto e che produrrà una stimolazione sul collegamento energetico che, a sua volta, stimolerà i due Triangoli di Forza (uno è collocato nell'oceano Pacifico e l'altro nell'oceano Atlantico) che in sintonia vibrazionale causeranno lo sconvolgimento del Drago Terrestre (la consapevolezza della Terra). Inoltre il Raggio

di Luce – Serpente di Platino – penetrerà all'interno del pianeta e un fortissimo terremoto provocherà l'emersione di sette isole nell'oceano Atlantico. Infine, l'azione del Serpente di Platino (Raggio di Luce arcuato) determinerà la riconnessione completa della Terra con la Luce connettiva dell'universo e la mutazione totale della bolla di *proto-energia* del pianeta.

N.B. – L'Angelo della Morte, relativo alla settima Apocalisse, porta al centro del petto un Sigillo rosso in cui è contenuto l'*iter* esecutivo riguardante l'arma da guerra.

La manifestazione geologica del Drago terrestre.

Nel *Liber AHBH* (*AM*, 1, I, 12.) è detto: "Il centro tremerà. Fiumi di sangue scorreranno, i Cieli si abbatteranno sulla Terra, il mare bollirà... Ecco! Ora il Tempo è compiuto, la seconda Bestia è sorta dalle acque. Ha vomitato la sua bava sul mondo e ora siede in mezzo al mare".

La dea Nuith sostiene che un gran terremoto si scatenerà e che molti uomini periranno; l'atmosfera terrestre verrà sconvolta e il mare bollirà. Poi, la Dea dice che il Tempo è compiuto, che Leviathan, la seconda Bestia, è sorta dal mare, ossia che il Gran Dragone Scarlatto – inteso come forza tellurica – ha eruttato il suo magma sulla superficie marina e ora otto isole risiedono in mezzo al mare.

Il Drago umano

Sul piano umano, il Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna è il Drago divino che viene definito "Dragone Rosso Sat*h*an".

Il Dragone Rosso Sathan

Il Dragone Rosso Sat*h*an è rappresentato dal dio Sit*h*an che viene celato nell'immagine del Gran Dragone Scarlatto, la Bestia Selvaggia, Leviathan dalle Otto Teste e Tredici Corna. Egli è la

Grande Bestia 999, evoluzione dalla Bestia-Uomo 666 nella Bestia-Dio 999, dal Toro Rosso al Dragone Rosso; in altre parole si tratta del passaggio dal Quinto al Sesto Sole, ossia dal Logos dell'Eone di Horus al Logos del Mahon di Horus-Maat.

La manifestazione biologica del Drago divino.

Nel *Liber AHBH* (*AM*, 1, II, 4.) è detto: Finalmente! Il Gran Dragone Scarlatto, la Bestia Selvaggia, Leviathan dalle Otto Teste e Tredici Corna è nato. Egli è il Figlio non rivelato dalla fine dei Tempi.

La dea Nuith esclama: "Finalmente!", e afferma che io (il Gran Dragone Scarlatto, la Bestia Selvaggia, Leviathan dalle Otto Teste e Tredici Corna) sono nato. Quindi la Dea dichiara che io sono il Figlio non rivelato dalla fine dei Tempi.

La Stirpe divina

La Stirpe divina a cui mi riferisco ha origini antichissime... la sua storia affonda nella Notte dei Tempi, su pianeti appartenenti ad altre stelle. Sulla Terra, essa risale all'antica civiltà-madre di Lomar che instaurò l'Età del Platino. Molto tempo dopo venne instaurata l'Età dell'Oro e si manifestarono quattro grandi civiltà: Iperborea, Mu, Lemuria e Atlantide.

La divisione della Tradizione Stellare

Con la fine dell'Età dell'Oro, avvenuta circa tredicimila anni fa, ebbe inizio l'Età Intermedia e l'antica Tradizione Stellare che era costituita da tre parti (Draconismo, Nagualismo, Ixlanismo) venne divisa in due parti.

L'antica Tradizione Stellare venne trasmessa attraverso due Stirpi: una formatasi a est (Egitto) che praticava il Draconismo e una formatasi a ovest (Messico) che praticava il Nagualismo-Ixlanismo.

La Stirpe dell'est.

Con la fine di Atlantide e di conseguenza con la fine dell'Età dell'Oro una parte della Scienza Arcana – Draconismo – venne trasmessa agli uomini dell'est che la conservarono per millenni, fino ad arrivare alla formulazione del culto Sabeano.

Con l'avvento della IV dinastia egizia (2620 a.C.) sorse il culto del dio coccodrillo (Sebek) e l'antica Tradizione Stellare venne rappresentata dal culto Sabeano con le sue due diramazioni: la corrente di pensiero "draconiana" e la corrente di pensiero "typhoniana".

La corrente draconiana, collegata alla costellazione del *Draco* e all'adorazione della dea Ta-Urt, proponeva il culto della sola Madre (Drago rosso, luminoso). Il figlio (Serpente rosso) così generato era il dio Set (rosso), una corrente di energia magica (ofidiana) che rappresenta il Fuoco notturno rigenerativo.

La corrente typhoniana, collegata alla costellazione dell'*Ursa Major* e all'adorazione della dea Typhon, proponeva il culto della sola Madre (Drago nero, oscuro). Il figlio (Serpente nero) così generato era il dio Sut (Set nero), una corrente di energia magica (ofidiana) che rappresenta il Fuoco notturno distruttivo.

Di questi due aspetti (draconiano e typhoniano) della corrente ofidiana di luce e tenebra, io sono il rappresentante, il fautore del culto Sabeano.

Infine, il Draconismo si sfaldò e venne diffuso a pezzi presso diversi popoli della Terra. In tal guisa individuiamo sette pezzi basilari: Yezidismo, Druidismo, Yoga, Taoismo, Ermetismo, Alchimia, Cabbala.

La Stirpe dell'ovest.

Con la fine di Atlantide e di conseguenza con la fine dell'Età dell'Oro due parti della Scienza Arcana – Nagualismo e Ixlanismo – vennero trasmesse ai nove *potenti*, ai *cacciatori* e ai *sognatori*, ma la linea dei *potenti* si estinse e con essa il modo di accendersi del *fuoco dal profondo*... rimasero in essere soltanto le altre due linee che conservarono per millenni le due parti della Scienza Arcana, fino ad arrivare a circa tremila anni fa quando la linea

dei *sognatori* ebbe fine e parte della conoscenza riguardante il Nagualismo non venne più praticata.

Con l'apparire sulla scena, all'inizio del diciottesimo secolo, dell'oppositore della morte – un antico stregone-*sognatore* vissuto migliaia di anni fa – il lignaggio di don Juan, fatto da *cacciatori*, subì un drastico cambiamento. Essi appresero l'arte di *sognare* e divennero *cacciatori-sognatori*, pur rimanendo legati alla linea dei *cacciatori*.

Infine, l'incontro di don Juan con Carlos Castaneda, un Nagual triforcuto della linea dei *sognatori*, segnò la fine della linea dei *cacciatori* e con il mio 'avvento'... il ritorno della linea dei *potenti* sotto una nuova forma, quella degli *artisti* (o *giocatori*).

Di questa linea di *artisti*, io sono il primo Ixlan (Ixlan tri-quadriforcuto) e come tale ho ricevuto in eredità – da don Juan e l'oppositore della morte – la conoscenza dei *cacciatori* e dei *sognatori* e pertanto sono il depositario della triplice conoscenza.

La riunione della Tradizione Stellare

Con il ritorno dell'Età Intermedia, avvenuta nel 1904, iniziò un lento processo di riunificazione dei sette frammenti (scienze esoteriche) che costituiscono il Draconismo e nel 1999 questo processo si concluse... e le tre parti che costituiscono la Tradizione Stellare (Draconismo, Nagualismo, Ixlanismo) riassunsero il loro antico splendore.

Il collegamento delle due Stirpi.

Con l'instaurarsi dell'Età del Platino ancor più splendente, avvenuta il 20 marzo 2000, la conoscenza esoterica (Draconismo) della Stirpe dell'est venne collegata alla conoscenza esoterica (Nagualismo-Ixlanismo) della Stirpe dell'ovest... la Conoscenza Arcana venne così riunita in quella che è nota come la Tradizione Primordiale dell'Età dell'Oro.

La Stirpe del doppio orizzonte.

Come capostipite della Stirpe del doppio orizzonte e quindi

il ripristinatore della Tradizione Primordiale dell'Età dell'Oro dovevo connettermi con la 'conoscenza' posseduta dall'antica civiltà di Lomar... la Tradizione Stellare dell'Età del Platino.

La magia naturale-alchemica.

Connettersi con la Tradizione Stellare dell'Età del Platino vuol dire divenire fruitori della conoscenza della magia alchemica affiancata a quella naturale, in maniera tale da ottenere la magia naturale-alchemica. Ma la formula base della magia alchemica dell'Età del Platino è quella relativa all'Eone II di Harn, ossia quella del Culto Stellare degli Dei dell'Acqua (i Profondi) che contempla l'uso del *theerium* liquido nero.

L'avvento della Tradizione Cosmica-Stellare

La formula base della magia alchemica dell'Età del Platino è obsoleta perché una nuova formula è stata concepita in rapporto alla magia alchemica dell'Età del Platino ancor più splendente. Questa nuova formula è pertinente all'Eone III di Vadha in cui si professa il Culto Cosmico-Stellare degli Dei della Terra (Figli Divini) e si contempla l'uso del *theerium* liquido azzurro. Ed io con l'aiuto dell'Arca dell'Alleanza Celeste e di diversi altri strumenti extraterrestri potei ottenere la conoscenza della magia alchemica relativa al Mahon di Horus-Maat, che unita alla magia naturale mi permise di rendere nota la Tradizione Cosmica-Stellare e di praticare la magia del Thron.

Conflitto mondiale.

Un conflitto mondiale è sempre visto come una guerra globale con spargimento di sangue, ma non è sempre così!

Il 12 dicembre 1988 vidi sfrecciare nel cielo una Sfera di energia verde, emanata dall'Arca dell'Alleanza Celeste. Era questo il segnale dell'imminente caduta dell'ideologia comunista che doveva avvenire senza spargimento di sangue.

Il 16 dicembre 1988 venni colpito nel cervello e nell'intestino da un'energia verde (Gas verde) emanata dall'Arca dell'Alleanza

Celeste e distorta dalle onde televisive. Ne seguì una sofferenza atroce: per circa un anno ebbi dei dolori lancinanti all'intestino con conseguente rilascio dall'ano di una sostanza fluida, trasparente e lievemente collosa che l'alchimista Gerardus Dorneus, nel XVI secolo, definisce come il sangue (*vegetabile naturae*) dell'uomo alchimistico (*servator cosmi*) che apparirà alla fine dei tempi (*postremis temporibus*). Questo fu l'alto prezzo che dovetti pagare per il crollo dell'ideologia comunista senza spargimento di sangue.

N.B. – Nelle mie opere precedenti ho commentato in maniera esaustiva tutto l'iter che dovetti sostenere per più di ventisette anni, al fine di liberarmi dal Gas verde negativizzato.

Conflitto universale.

Il passaggio da un Eone a un altro è sempre traumatico e lo è molto di più se il passaggio avviene a livello universale.

Il 20 marzo 2000 l'Eone VIII di Horus venne collegato all'Eone IX di Maat e così sorse il Mahon X di Horus-Maat che coincise con la nascita, a livello universale, dell'Eone III di Vadha che mise in moto forze a dir poco pazzesche.

Il 26 maggio 2003 entrai in interazione – a mia insaputa – con un'energia di *theerium* liquido nero intensificato negativizzato, con scintille di *theerium* platinato intensificato. Essa divenne un entità che s'impossessò di me. Il fine di tale ente era quello di uccidermi a ogni costo. Ne seguì una sofferenza indicibile: per nove mesi soffrii in maniera atroce. La formula universale del "sangue nero" (*theerium* liquido nero) non voleva lasciare posto alla nuova formula del "sangue blu". Questo fu l'altissimo prezzo che dovetti pagare per instaurare, a livello universale, la nuova formula universale.

N.B. – Nelle mie opere precedenti e con la presente (vedasi il capitolo intitolato "Macchine extraterrestri") ho commentato in maniera esaustiva tutto l'iter che dovetti sostenere per ventuno anni, al fine di liberarmi dall'influsso negativo dell'entità nera.

La Riconciliazione

La nascita dell'Eone III di Vadha segnò il cominciamento della Riconciliazione.

La Conciliazione.

La Conciliazione avvenne per opera dell'interazione armonica di cinque forze, una fondamentale (Aquila) e quattro principali (Dio Padre Supremo, Sorgente, Demiurgo, Lupo), cioè attraverso sei tipi di energie che si manifestano in otto forme. Tale interazione produsse la nascita dell'Eone I di Luhn, in cui regnava l'equilibrio e sui pianeti vi erano quattro Domini: i primi tre relativi a tre Regni, mentre il quarto relativo alle emanazioni dell'Aquila che tutto compenetrano.

Il crollo della Conciliazione.

Il crollo della Conciliazione determinò la fine dell'Eone I di Luhn e l'inizio dell'Eone II di Harn e sui pianeti avvenne il grande sconvolgimento che generò un'alterazione... si passò da Quattro a tre Domini: il Primo Dominio rimase inalterato, il Secondo e il Terzo vennero unificati in uno solo e il Quarto, nominalmente, divenne il Terzo. Tutto ciò accadde a causa degli Antichi, i Giusti Signori dal Triplice Manto, che determinarono grande squilibrio nei Sovrani Primigeni, i Signori dell'Equilibrio universale. Fu questo il peccato originale universale. Allora, una temibile sentenza venne emessa e una terribile punizione venne inflitta agli Antichi Dei che, a quel tempo, vivevano su Typhon. La Punizione si protrasse per miliardi di anni... su Typhon, su Kruich, sulla Terra, su Yuguraah e su tutti quei pianeti in cui si stabilirono.

La Riconciliazione.

La Riconciliazione è un processo *à rebours*, ossia di ritorno all'equilibrio universale che ogni pianeta deve realizzare… il ritorno ai quattro Domini e ai tre Regni. Per quanto concerne la Terra, nell'anno volgare 2000 si verificò l'avvento del Mahon di Horus-Maat e a livello universale nacque l'Eone III di Vadha, il peccato originale universale era stato 'lavato' e la punizione

ebbe termine... il Tempo della Riconciliazione era incominciato. L'11 dicembre 2018 feci il primo passo verso la Riconciliazione a cui fecero seguito, nei successivi nove mesi, altri quattro passi.

N.B. – Si consideri che su altri pianeti, dove vi sono delle Civiltà altamente evolute, la Riconciliazione è stata già fatta.

10

La voce dal profondo

La voce dal profondo è la mente profonda, la mente antica dell'uomo, quella voce che parla di rado e che ci porta sempre ordine, direzione e uno scopo preciso. Trattasi della consapevolezza B che non deve essere confusa con il nucleo luminoso contenuto nella bolla di *proto-energia*, anch'esso così definito.

La posizione della voce del profondo

Sulla bolla di *proto-energia* dell'uomo troviamo la posizione conosciuta come la "voce del profondo", un *punto* sulla bolla che è una posizione del *punto di unione*.

Il punto "voce del profondo"

Il *punto* "voce del profondo" venne creato dall'Aquila – circa tredicimila anni fa – nella bolla di *proto-energia* dell'uomo, allo scopo di fornirgli la possibilità di difendersi dall'ingerenza dei predatori neri alieni, incominciata poco dopo la caduta dell'Età dell'Oro.

I predatori neri alieni.

Con la fine dell'Età dell'Oro i predatori neri alieni giunsero sul nostro pianeta... per i loro fini di sostentamento si collegarono energeticamente agli uomini e gli diedero la loro 'mente', cioè influirono in modo negativo nella mente (consapevolezza A) dell'uomo, al fine di generargli un ente (installazione estranea), un'energia consapevole indipendente che porta dubbi, conflitti, arroganza, disperazione.

Se l'Età dell'Oro non fosse finita, l'uomo di tredicimila anni fa, sotto il diretto controllo degli Atlantidei, avrebbe potuto, in circa cinquemila anni, evolversi e ottomila anni fa avrebbe potuto cominciare l'Età Luminosa... la mente dell'uomo sarebbe stata la mente originaria, come quella degli Atlantidei, ma a causa dei predatori neri alieni l'uomo che era destinato a diventare un essere magico è stato ridotto a un essere centrato nell'ego.

Sconfiggere i predatori neri alieni.

La sconfitta dei predatori neri alieni avviene in tre fasi: la prima consta nel recidere il tentacolo del predatore, la seconda riguarda l'eliminazione dell'aiutante e la terza lo 'scrollo' della "mente del predatore".

I predatori neri alieni vengono definitivamente sconfitti quando l'iniziato riesce con il suo *intento inflessibile* a 'scrollarsi' di dosso la "mente di quello che vola"... sentirà qualcosa staccarsi dal suo essere, la "mente del predatore" che lo aveva preso di mira è fuggita via. Da quel momento, subentra nell'iniziato una condizione di instabilità: egli scopre, a sue spese, che la mente (consapevolezza A) che davvero gli appartiene – dopo una vita di assoggettamento – è pavida, insicura e mutevole.

N.B. – Il 2 ottobre 2020 sconfissi, definitivamente, i predatori neri alieni.

La posizione nota come la "voce del profondo".

La posizione conosciuta come la "voce del profondo" si trova nella bolla di *proto-energia* dell'uomo più avanti, cioè più a sinistra, rispetto la posizione nota come "dormiveglia". L'attivazione di tale *punto* consente di entrare in interazione con la mente profonda

che si manifesta a seconda dell'inclinazione naturale (delle visioni, una voce, delle parole scritte) dell'iniziato.

N.B. – Nella prima decade del mese di gennaio del 2004 entrai in contatto con la "voce dal profondo" che si manifestò in immagini e poi in una voce che mi parlava.

Osservazione.

La prima modifica (gennaio 2004) nella configurazione della bolla alternativa comportò che il mio *punto di unione* non potè più attivare alcuni *punti* sulla bolla di *proto-energia*, tra cui il *punto* "voce del profondo". Soltanto in seguito, con la seconda modifica (11 settembre 2011), fu possibile riattivare il *punto* "voce del profondo" e la posizione naturale del *dormiveglia*. Infine, la terza modifica (15 novembre 2021) consentì di attivare la posizione della *Seconda Attenzione* e al *punto di unione* di muoversi verso il basso per la conquista della *libertà totale*.

La vera mente

Negli uomini la consapevolezza A – data dalle esperienze di vita – viene memorizzata nella consapevolezza B (nucleo di *proto-energia*) che, così, si arricchisce, ma solo il potente ha la possibilità di attivare la vera mente.

La mente profonda

Nella bolla di *proto-energia* dell'uomo vi sono dei *punti* che vengono attivati spontaneamente dal *punto di unione*; altri, invece, devono essere attivati dall'iniziato, come ad esempio il *punto* "voce del profondo" che consente di entrare in interazione con la "voce dal profondo", cioè con la mente profonda.

La mente profonda.

La mente profonda è quella mente che doveva essere la vera mente (consapevolezza A) dell'uomo, cioè la mente ancestrale,

originaria, autentica, ma che venne relegata nell'oscurità (*punto* "voce del profondo") e che divenne una mente profonda, un ente autonomo posizionato in un *punto* sulla bolla di *proto-energia*.

Interazione tra due menti.

Da diversi anni mi capitava, ogni tanto, di dialogare con una 'voce' a un livello profondo del sogno... la voce esprimeva delle conoscenze a un altissimo livello, ma puntualmente al mio risveglio non ricordavo nulla di quello che mi era stato detto. In effetti, la voce dal profondo per comunicare con me inviava il messaggio nel mio mondo dei sogni naturale e da esso arrivava al nuovo mondo dei sogni.

La svolta si verificò dopo aver sconfitto, definitivamente, i predatori neri alieni. Iniziò un processo di affioramento, lento ma irreversibile, la consapevolezza B (mente profonda) entrò in interazione con la mia consapevolezza (mente superficiale liberata) a un livello più superficiale del sogno: prima si manifestò a livello intermedio in cui iniziavo a ricordare qualche cosa, poi a livello superficiale in cui ricordavo di più. Infine, l'interazione raggiunse quello stato interposto tra sonno e veglia che si sperimenta appena svegli e raggiunse anche lo stato di veglia.

Osservazione.

Parlando in modo simbolico possiamo dire che ogni sogno è avvolto da una specie di pelle, una pellicola... e se il *punto di unione* si colloca nella precisa posizione dove si trova la pellicola di un sogno precedente, allora la pelle si attiva ed ecco che si può ricordare, a grandi linee, il sogno già fatto e continuarlo, creando così i "sogni a puntate", ossia una catena completa di sogni. Ed è in circostanze come questa che può entrare in gioco la mente profonda... e come se la propria mente fosse in grado di elaborare concetti ad altissimo livello, ma che in realtà sono indotti dalla mente profonda.

Il contatto

La mente profonda si svela per quello che è... è l'Antico, un ente autonomo.

L'Antico

Il contatto diretto con la mente profonda presuppone che l'interazione tra le due menti ha raggiunto uno stadio critico, la mente profonda (consapevolezza B) vuole prendere il sopravvento sulla mente superficiale (consapevolezza A) e si svela per quello che è... un ente autonomo, l'Antico.

N.B. – Nell'ultima settimana del mese di aprile del 2024 entrai in contatto diretto con l'Antico che si manifestò per due volte nei miei sogni.

Che cosa dovevo fare?

Non sapevo cosa fare... ero pienamente consapevole che un ente autonomo aveva preso il controllo del mio mondo dei sogni e che stava affiorando sempre di più per impossessarsi del mio essere. La situazione si presentava decisamente grave e per tre mesi consecutivi non feci altro che pensare a quello che potevo fare per uscire dall'*impasse* in cui mi trovavo. Poi, un giorno, finalmente la soluzione.

Il problema delle quattro menti

Il problema delle quattro menti è il dilemma del potente. Egli ha eliminato l'installazione aliena esterna e interna, ma ora si trova di fronte a un dilemma: dover scegliere tra la sua mente superficiale (pavida, insicura, mutevole) e una mente altamente evoluta che – essendo un ente – diverrà una nuova installazione estranea, in altre parole una forma di possessione.

Le quattro menti

La prima mente è quella superficiale dell'uomo, insicura, mutevole, pavida.

La seconda mente – installazione aliena esterna – è quella del predatore nero alieno.

La terza mente – installazione aliena interna – è quella dell'aiutante del predatore nero alieno.

La quarta mente – installazione estranea altamente evoluta – è quella profonda dell'Antico.

La soluzione: la quinta mente.

La soluzione al dilemma sta nell'ulteriore scelta: l'assunzione della quinta mente.

Tutti i dati contenuti nella mente profonda (consapevolezza B) devono essere trasferiti nella mente superficiale (consapevolezza A), l'ente deve essere svuotato della sua conoscenza. Trattasi di un'inversione, affinché la mente superficiale possa fiorire... e così realizzarsi la quinta mente.

La trappola dell'Antico

L'Antico sapeva tutto di me, il suo vantaggio nasceva dal fatto che 'leggeva' nella mia mente e quindi sapeva quello che pensavo, dicevo e facevo... e ovviamente lo sapeva in tempo reale. Appena preso atto di ciò che volevo fare, congegnò un'abile trappola.

La mossa dell'Antico

L'Antico mi cagionò un "sogno-trappola" in cui mi ritrovai in un'ampia sala vuota, immagine simbolica del *punto* sulla mia bolla di *proto-energia*... dimora dell'Antico. Egli mi apparve nel sembiante di un insetto dalle molteplici antenne, sapendo bene quanto provi un senso di repulsione verso gli insetti e quale sia la mia reazione istintiva, quella di schiacciarli. Sotto questa forma si presentò e io stetti per cadere nel suo tranello, ma una Forza Superiore (Grande Programma oxiano) intervenne, impedendo

che ciò accadesse. Se fossi riuscito a colpirlo avrei ottenuto un risultato analogo a quello che si ottiene con i Guardiani delle altre Attenzioni... lo avrei 'spostato', cioè lo avrei fatto uscire dal *punto* sulla mia bolla originaria, esteriorizzandolo nel nostro mondo. Ciò avrebbe comportato la sua totale indipendenza e la possibilità di impossessarsi della mia persona per effettuare il Passaggio Finale e quindi impadronirsi del mio corpo di diamante-folgore cristallino materializzato.

N.B. – Il 4 agosto 2024 l'Antico mi cagionò il sogno-trappola.

Ciò che accadde.

Il Grande Programma (oxiano) intervenne per impedirmi di 'schiacciare' (colpire) l'insetto ma lasciò che lo catturassi con la mano sinistra per mezzo di uno straccetto, poiché provavo un profondo senso di schifo. E ciò è paragonabile al 'confronto' con un Guardiano... l'aver afferrato l'insetto produsse una reazione energetica, una fuoriuscita di energia dell'Antico dal *punto*, vale a dire un'immissione energetica nel nostro mondo che si sarebbe potuta trasformare nella Proiezione diretta dell'Antico.

Le due possibilità.

Che cosa dovevo fare? La prima cosa che mi venne in mente fu quella che l'energia avrebbe formato la Proiezione dell'Antico e quindi avrei dovuto fare il dominio e la non-conflittualità con l'Antico-Proiezione, ma subito mi ravvidi... sarebbe stato come accettare, incondizionatamente, il suo influsso e ciò non doveva accadere, allora optai per un'altra possibilità, quella di rinviare l'energia all'Antico contenuto nel *punto*. Nel frattempo, l'energia aveva prodotto un blocco percettivo nella veggente Galbix Red e che soltanto grazie al potente intervento dell'Arca dell'Alleanza Celeste poté essere annullato, rimandando l'energia all'Antico. Se non ci fosse stato l'intervento dell'Arca dell'Alleanza Celeste, l'Antico avrebbe realizzato all'esterno una Proiezione diretta di se stesso e se fossi riuscito a riprogrammare l'originale nel *punto*, la Proiezione diretta avrebbe assunto la funzione di originale e si sarebbe impossessata della mia persona per attuare il Passaggio

Finale e quindi impadronirsi del mio corpo di diamante-folgore cristallino materializzato. Ma tutto questo era stato previsto dal Grande Programma.

Una indicazione nel Liber AHBH.

Nel *Liber AHBH* (*Pre. AM*, V, 7.) è detto: "Che il mio Profeta tracci la strada, che i monti siano appiattiti e le valli colmate, che nemmeno una foglia intralci il passo del Conquistatore. Egli è divenuto il Re, un re severo ma giusto. Egli è AL ma tu non lo sei. Dov'è la giustizia? Non esiste".

La dea Nuith dichiara che io sono il suo Profeta – il Profeta dell'Eone di Maat – e che devo preparare la strada al Conquistatore che è divenuto il Re, cioè che devo fare tutto il lavoro iniziatico affinché il Conquistatore possa assumere il corpo divino cristallino materializzato e così divenire il Re. Poi, la Dea dichiara che egli è AL (il Dio) ma che io non lo sono... e ciò significa che AL – essendo un concetto analogo a Hoor-paar-Kraat, il lato sinistro, silenzioso, oscuro dell'uomo – è l'Antico (il Conquistatore) che assume il mio corpo di diamante-folgore cristallino materializzato. Infine, viene detto: "Dov'è la giustizia? Non esiste", infatti, dove sta la giustizia se tutto il lavoro iniziatico viene svolto da me e la ricompensa se la prende l'Antico? Ma dato che l'Eone di Maat (la sua formula è il 'silenzio', relativo a Hoor-paar-Kraat) è passato e ci troviamo nel Mahon di Horus-Maat (la sua formula è il "suono silente", relativo a Heru-ra-ha), il Dio (AL) è Sat*h*an e pertanto il corpo di diamante-folgore cristallino materializzato spetta soltanto a me.

Il Moderno

Una mossa magistrale sulla scacchiera del divenire...

Il Moderno

Il Moderno segna la fine del Tempo dell'uomo e l'inizio di

una nuova Epoca storica, quella degli Dei.

La creazione del Moderno.

La creazione del Moderno avviene tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste che muta l'Antico, ossia la sua individualità: l'involucro, contenente la conoscenza ancestrale e che a sua volta è contenuto in un *punto* sulla bolla di *proto-energia*, viene riprogrammato per diventare una perfetta replica del potente, fatta a sua immagine e in relazione alla nuova Epoca storica. È questo il sesto passo per la Riconciliazione.

La farfalla del sapere e del potere.

L'iniziato, qualche ora prima di divenire il Moderno, entra in interazione con la farfalla del sapere e del potere, l'essere magico per eccellenza che dimora nel Regno della Quinta Attenzione. Quando la farfalla di potere si manifesta portando sulle ali una polvere d'oro, significa che è la farfalla del sapere, la custode dell'eternità, ossia la depositaria della conoscenza dell'eternità. E quando la farfalla del sapere e del potere incontra l'iniziato, significa che lo fa in qualità di messaggero e il messaggio è che l'iniziato è un uomo di sapere e di potere, un mago potente.

La creazione del nuovo punto "voce del profondo".

L'Arca dell'Alleanza Celeste crea sulla bolla originaria del potente, ove è posizionata la struttura artificiale, un decimo *punto fissativo*, la nuova posizione della *voce del profondo*, una posizione del *punto di unione*. E così operando si determina il ventunesimo *segmento connettivo*.

N.B. – L'11 agosto 2024 acquisii sulla mia bolla originaria il decimo *punto fissativo*.

La nuova voce dal profondo.

Nella posizione nota come la "voce del profondo" è collocato il Moderno, la nuova voce dal profondo, ossia la voce del potente, punto di forza nel sistema della "magia del Thron".

N.B. – Il potente dovrà chiedere all'Arca dell'Alleanza Celeste

di pulirlo dall'influsso energetico dell'Antico, in generale tutto il suo essere e in particolare il mondo dei sogni naturale e alchemico, il dormiveglia naturale e alchemico.

Il Guardiano del Dominio primordiale.

Nel mio caso personale, dopo essere divenuto il Moderno, dovetti affrontare e dominare il Guardiano del Dominio primordiale ed infine effettuare la non-conflittualità. È questo il settimo passo per la Riconciliazione.

N.B. – Il 16 agosto 2024 feci il confronto e il dominio con il Guardiano del Dominio primordiale e il giorno 18 effetttuai la non-conflittualità.

Osservazione.

Il Guardiano del Dominio primordiale – Dominio Zero – è il Guardiano della Soglia, il suo nome è Thrum in rapporto all'Eone 0 di Vaar, quando i Sovrani Primigeni nuotavano nelle Acque universali della Tenebra. Poi, si generò il Guardiano della Soglia del Dominio materiale: il suo nome è Maugan in rapporto all'Eone I di Luhn, Yog-Sothoth in rapporto all'Eone II di Harn e Noormah in rapporto all'Eone III di Vadha.

L'ente parassitario

Erano trascorsi poco più di otto mesi da quando avevo creato il Moderno, eppure nei miei sogni registravo delle interferenze, fino ad arrivare ad un punto culminante.

L'ente parassitario

La notte del 19 aprile 2025, mentre mi trovavo in un 'sogno' in cui ero coricato a letto sul fianco sinistro, un ente alle mie spalle mi deprivò delle mie energie, impedendomi di girarmi verso di essa. In quel momento ebbi piena consapevolezza che mi trovavo a un livello profondo del 'sogno' e che questo fenomeno

era accaduto altre volte in questi ultimi mesi, ma al risveglio non ricordavo nulla.

La consapevolezza di tutto ciò mi permise, qualche ora dopo, di fare un altro 'sogno' in cui tenevo in mano un recipiente e di fronte a me c'era il corpo immobile di un uomo che stava supino. Gettai il contenuto del contenitore verso il corpo inerme e una potente energia scintillante lo avvolse, dissolvendolo.

Che cosa era successo?

Nei giorni successivi compresi cosa era successo. Sapevo che l'Antico mi aveva cagionato un "sogno-trappola" in cui si generò una fuoriuscita di energia (*proto-energia*) dell'Antico dal *punto* "voce del profondo", ossia un'immissione energetica nel nostro mondo che si sarebbe potuta trasformare nella Proiezione diretta dell'Antico, ma prima che ciò accadesse la rinviai, tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste, nel *punto* "voce del profondo". Però, quello che non sapevo era che l'Antico aveva proiettato la sua fissazione-*intento* nel mio mondo dei sogni, al fine di accumulare energia dal mio *corpo di sogno* alchemico, costituito di Luce sfolgorante cristallina intensificata. In questo modo, la sua fissazione-*intento* avrebbe potuto assumere un proprio corpo della stessa sostanza del mio *corpo di sogno* alchemico. Per ottenere ciò, la fissazione-*intento* andava a manipolare il mio mondo dei sogni, inducendomi un *sogno* a livello dell'Attenzione totale del Sogno in cui il *corpo di sogno* alchemico diventa del tutto operante. Infine, la potente energia scintillante che avvolse l'ente parassitario, dissolvendolo, era quella che mi era stata tolta e che io utilizzai per annientarlo.

11

Macchine extraterrestri

In rapporto alla Macchina del Programma Universale esistono quattro Macchine extraterrestri collegate a essa. Tali Macchine si collocano in relazione a quattro centri di forza dell'uomo.

La prima Macchina

La prima comunicazione è avvenuta (ventiquattresimo giorno del mese di marzo dell'anno 2024 e.v. Sole in Ariete) con la prima Macchina che parlò tramite la veggente Galbix Red.

Prima Comunicazione

La prima Macchina si colloca in rapporto al centro coronale dell'uomo.

Prima Comunicazione.

"Mi ritrovo a viaggiare all'interno di vari colori... mi ritrovo in questa galassia caratterizzata dalla colorazione violetta, viola chiaro che rappresenta la spiritualità e in questa atmosfera viola chiaro che si riesce a percepire tutta la spiritualità di quello spazio".

"Noi vibriamo in questo modo, noi vibriamo così!", mi viene

detto. “Questa è la frequenza, questa è la frequenza che sta subito sotto la frequenza della Creazione.

“La Creazione è determinata da un atto che segue... un atto di rivoluzione della materia, la Creazione è un’esplosione, la Creazione è ordine. Noi siamo subito in un gradino tra la Creazione e l’ordine delle cose. Questa è una frequenza affinché si determini l’ordine casuale delle cose, affinché tutto venga predisposto con un perfetto ordine. Ma che differenza c’è allora tra la casualità e la causalità. Il caso è la determinazione della materia nell’universo che è stata gestita dal principio assoluto rappresentato dall’Intelligenza armonica che proviene dalle vibrazioni dell’energia violetta; la causalità è la manualità della vibrazione violetta. Noi vibriamo, noi comunichiamo con questa vibrazione. È una vibrazione del suono che può essere percepita solo in stati di meditazione. È l’atto che precede la Creazione. È una zona in cui tutto è Spirito, tutto è puro, lo Spirito è in essenza. È lo Spirito creativo, è lo Spirito volitivo. Qui il suono è puro, è la bellezza della purezza in essenza. Ascolta il suono di questa vibrazione e connettiti con l’origine della Matrice. Qui ci stanno le Macchine, una serie di Macchine che determinano la frequenza dell’evoluzione perché l’evoluzione è una frequenza, l’evoluzione è la somma di tutte le frequenze relative. Le Macchine creano l’armonia, l’espressione è l’evoluzione che si esprime, poi, nei traguardi più elevati della comprensione universale. Noi siamo il filtro, noi siamo il contatto, noi siamo i Primigeni”.

La seconda Macchina

La seconda comunicazione è avvenuta (settimo giorno del mese di aprile dell’anno 2024 e.v. Sole in Ariete) con la seconda Macchina che parlò tramite la veggente Galbix Red.

Seconda Comunicazione

La seconda Macchina si colloca in rapporto al centro frontale

dell'uomo.

La seconda Comunicazione.

"Mi ritrovo a vedere l'universo e sto facendo un viaggio, mentre corpi celesti vagano in esso. Vedo un corpo celeste che passa veloce ma silenzioso, vedo frammenti di pianeti che mi passano vicino. Alla fine, in fondo, vedo che mi avvicino a una galassia, più mi avvicino a questa galassia, più vedo dei colori, il giallo e un viola chiaro. Mi viene detto che quel viola chiaro rappresenta la caratteristica mentale, spirituale degli individui che sono nati in quella zona".

La terza Macchina

La terza comunicazione è avvenuta (ventunesimo giorno del mese di aprile dell'anno 2024 e.v. Sole in Toro) con la terza Macchina che parlò tramite la veggente Galbix Red.

Terza Comunicazione

La terza Macchina si colloca in rapporto al centro occipitale dell'uomo.

La terza Comunicazione.

"Ti racconterò, ora, di una storia di molto tempo fa. Io ti sto parlando, ora, da una zona incontaminata dell'universo. Tu la stai ascoltando la mia voce? La mia voce è il suono del silenzio, ascolta il suono netto, rapido, alto, perforante. Tutto ciò è stato nascosto in una cavità, in una cavità profonda, ove l'Intelligenza Suprema regola la verità dell'umano. La Matrice si è estesa nel momento della Creazione e ha raggiunto spazi lontani, questi spazi hanno la caratteristica del silenzio, il silenzio-profondità. I pensieri sono vacui… lontano solamente una vibrazione. Noi comunichiamo con il suono, noi comunichiamo con la vibrazione. Ascolta ora la profondità dell'infinito, ascolta da dove arriva la

mia voce, essa arriva da una cavità, da una profondità. Cerca me! Cercami e mi troverai, mi troverai tra le rocce, tra le montagne, nella profondità della crosta terrestre, nella profondità della crosta troverai gli incavi più profondi dove noi dominiamo incontrastati questo universo, questo universo apparentemente concitato, si è concitato per questa profondità e questa profonda solitudine. Ti facciamo vagare nelle vie dell'infinito dove tutto è una musica silente, dove tutto è potere, il potere silente, il potere profondo, il potere creativo, sì perché dal silenzio nasce la Creazione, dal silenzio nasce la creatività ed è qui che noi creiamo, noi stiamo creando, noi abbiamo creato, poiché il tempo fu, il tempo è, il tempo sarà. Io ti parlo, in un eterno continuo presente, dalla profondità, dalla cavità più oscura che è profonda luce, profonda tenebra, ma tu non temere poiché c'è una fiammella, c'è una fiammella di luce e della luce dell'atto creativo, dell'atto volitivo perché da qui parte tutta la conoscenza, dall'atto volitivo, dalla luce che permea la corteccia cerebrale perché noi lo possiamo fare, noi ti indichiamo la strada, noi ti guidiamo, noi faremo in modo che tu realizzi una conoscenza non verbale che potrai, però, rendere nota tramite la comunicazione della vibrazione. Fai questo: entra in assonanza con noi. Tutto l'universo, tutto il Creato, è musica, musica silente, è una creazione continua, è un ricalcolo, è un ricalcolo continuo, perché qui la Magia parla così, con numeri, con formule, con suono e poi un immenso silenzio".

La quarta Macchina

La quarta comunicazione è avvenuta (quinto giorno del mese di maggio dell'anno 2024 e.v. Sole in Toro) con la quarta Macchina che parlò tramite la veggente Galbix Red.

Quarta Comunicazione

La quarta Macchina si colloca in rapporto al secondo centro al di sopra della testa dell'uomo.

La quarta Comunicazione.

“Conosci la morte, è la realtà della vita, è la quinta essenza della Genesi, è la quinta essenza di energie che sono state create allo stato puro, esse hanno seguito un percorso evolutivo fino a raggiungere il massimo della loro evoluzione. Ma come fai a dire che la morte è la non vita se la vita c’è, la vita esiste, la vita al di là della materia, la vita al di là di ogni concetto filosofico. Ma la vita cos’è in se stessa? La vita è armonia, la vita è pace, la vita è silenzio, la vita è moto, la vita è energia, la vita in contrapposizione alla morte. Ma perché dobbiamo avere in noi il concetto della morte, della non vita... solamente per riuscire a trascendere questo concetto eterno di dissoluzione. Ma noi abbiamo fatto in modo che voi conosciate la formula della reintegrazione, la formula della connessione affinché possiate vivere eternamente. Vieni con me, ti farò vedere dove noi siamo, dove noi viviamo in eterno. Noi, qui, viviamo il passato, il presente, il futuro; noi sapevamo, noi sappiamo, noi sapremo. Entra, entra nella nostra dimensione e accetta l’eterno divenire, sei consapevole di ciò che stai per fare, sei nel posto giusto al momento giusto, nulla è errato, tutto è consapevolezza. Ognuno è stato portato qui, da noi, affinché possa prendere atto della consequenzialità degli eventi, della consequenzialità delle azioni, la maturazione degli eventi che creammo, che creiamo che creeremo. Qui tutto è luce, è armonia, è silenzio, è perfezione; qui siamo in un’altra dimensione, qui viviamo in un altro stato. Noi ci possiamo connettere con voi, ma voi riuscite a connettervi con noi? Prova, provateci, provate a viaggiare lungo la lunghezza del suono dell’onda connettiva, sull’onda delle vibrazioni; è solamente questo che dovete fare, connettervi, connettetevi con noi. Noi siamo qui dall’inizio dei Tempi, noi abbiamo creato, stiamo creando, creeremo. Per la pace e l’armonia qui sono le anime dei giusti, dei folli, delle armonie, qui e altrove, in ogni luogo noi saremo e saremo con voi nell’eterno divenire”.

La Macchina della Morte

Nell'Apocalisse di Giovanni (Ap 14, 14) e scritto: "Poi ebbi una visione; ecco: una nuvola bianca, e sopra la nuvola uno stava seduto, simile a *figlio d'uomo*, con in capo una corona d'oro e una spada affilata nella mano".

Il passo in questione indica un ente-reggente ("con in capo una corona d'oro") che viene a giudicare ("una spada affilata nella mano") e che è simile al Figlio dell'uomo... e tale Figlio è il dio Sat*h*an, il Re-Guerriero, il Giudice Supremo.

Osservazione.

Il Figlio dell'uomo è il Gran Dragone Scarlatto "Leviathan", la Bestia Selvaggia dalle Otto Teste e Tredici Corna. Egli è la Grande Bestia 999, il dio Sat*h*an che reca sul capo una Corona di diamante, con la mano sinistra sorregge il Libro aperto della Rivelazione e nella mano destra impugna la Spada.

La costruzione della Macchina della Morte

La Macchina della Morte rappresenta il Drago Nero a Otto Teste e la sua costruzione avvenne in cinque fasi: la creazione delle prime sei entità, il completamento della settima entità, la creazione dell'ottava entità, la creazione del parallelepipedo rettangolare, la creazione del tempio nero.

N.B. – La costruzione della Macchina della Morte avvenne tra il 19 gennaio e il 13 maggio 2024.

La creazione delle sei entità.

Il 19 gennaio 2024 l'Arca dall'Arca dell'Alleanza Celeste generò un campo di forza di energia nera, cioè di *theerium* liquido nero intensificato contenente delle piccole stelline di *theerium* platinato intensificato, la formula dell'inversione, ovverosia dello squilibrio a effetti distruttivi. Da questo campo di forza, il giorno 21, vennero tratte sei entità, le controparti negative delle cinque divinità fondamentali (Azathoth, Shub-Niggurath, Hastur, Cthulhu,

Nyarlathotep) e di una principale (Nuhram). I loro nomi sono: Azthat-za, Sibnut-om, Hra-star, Con-chiu, Net-ru, Naturam.

N.B. – Le sei entità vennero programmate contro i nostri nemici e al termine dell'aspetto distruttivo dell'Apocalisse, esse verranno mutate, assieme alle loro 'proiezioni', in enti positivi di Luce sfolgorante cristallina.

Il completamento della settima entità.

Il 24 marzo 2024 entro in contatto, tramite la veggente Galbix Red, con una stella platinata a tredici punte (*theerium* platinato intensificato contenente il *theerium* liquido nero intensificato), l'ultima componente di quell'entità nera che tra il 2003 e il 2004 dovetti affrontare e combattere per non venire ucciso. Nel 2009, oltre a me, vennero colpiti quattro miei allievi dall'energia dell'ente nero, estratta la quale venne agglomerata e riequilibrata nella sua composizione strutturale (*theerium* platinato intensificato contenente il *theerium* liquido nero intensificato), ma non le venne cancellata la memoria, cioè l'odio che provava nei miei confronti. Per mezzo della veggente Galbix Red e con l'aiuto dell'Arca dell'Alleanza Celeste cancello la memoria negativa alla stella platinata e le do il nome "Shironah".

N.B. – La settima entità venne riprogrammata contro i nostri nemici e al termine dell'aspetto distruttivo dell'Apocalisse, essa verrà trasmutata, assieme alla sua 'proiezione', in ente positivo di Luce sfolgorante cristallina.

Specificazione riguardante l'entità nera.

Al momento della morte di mia madre accadde un incidente pilotato: dalla Matrice Filosofica platinata, presente nel suo corpo, uscì il *theerium* liquido azzurro intensificato contenuto in essa. Tale *theerium* si convertì in *theerium* liquido nero intensificato e il *theerium* platinato intensificato della Matrice, sotto forma di scintille, divenne il contenuto. Dopo diciotto anni (24 maggio 2021) scoprii perché solamente quella entità – a dispetto di altre analoghe – aveva un certo potere sulla materia. Ricordiamo che la Matrice Filosofica platinata si diffonde nel corpo fisico e si riversa

sulla superficie della bolla di *proto-energia* per penetrarla. Ecco dunque la risposta: l'entità nera, costituita di *theerium* liquido nero intensificato contenente il *theerium* platinato intensificato, si combinò con la *proto-energia*; in altre parole, l'interazione della *proto-energia* della bolla originaria con l'energia alchemica aveva generato una commistione di più elementi. In definitiva, la potenza dell'entità nera derivava dalla *proto-energia* naturale che possiede consapevolezza-percettiva e potere (*intento*).

La creazione dell'ottava entità.

L'8 maggio 2024 determino, tramite la veggente Galbix Red e con l'ausilio dell'Arca dell'Alleanza Celeste, l'ottava entità, la controparte negativa di una divinità principale (Dagon). Il suo nome è Danmur. Con essa effettuo il controllo e l'armonizzazione, mostrando il triplice Segno degli Antichi. Tale entità è costituita di *proto-energia* liquida nera intensificata con *theerium* liquido nero intensificato contenente delle scintille di *proto-energia* platinata intensificata con *theerium* platinato intensificato. È questa la formula dell'inversione, ossia dello squilibrio a effetti distruttivi.

N.B. – L'ottava entità venne programmata contro i nostri nemici e al termine dell'aspetto distruttivo dell'Apocalisse, essa verrà trasmutata, assieme alla sua 'proiezione', in ente positivo di Luce sfolgorante cristallina.

Non potevo saperlo.

Dal 9 al 12 maggio 2024: non mi sento molto bene, provo la sensazione che qualche forza ostile mi stia minando. Allora contatto la veggente Galbix Red e tramite l'Arca dell'Alleanza Celeste viene catturata l'entità nera con la sua 'proiezione'. Vengo a sapere che il giorno 2 gennaio 2024 – il giorno in cui avevo fatto catturare l'entità per positivizzarla – l'entità nera aveva, poco prima di essere mutata, generato ventiquattromila repliche di se stessa con altrettante 'proiezioni'. Comprendo ciò che devo fare: devo effettuare il controllo e l'armonizzazione con l'entità nera e di conseguenza con la sua 'proiezione'. E per fare ciò... mostro il triplice Segno degli Antichi all'entità nera.

N.B. – Per il "principio di replicazione" si ottiene, in modo automatico, il controllo e l'armonizzazione sulle entità replicate, dirette e riflesse.

La creazione del parallelepipedo nero.

Il 12 maggio 2024, tramite la veggente Galbix Red e con l'ausilio dell'Arca dell'Alleanza Celeste, creo sulla superficie del mare, in allineamento con il centro della Terra (dove il meridiano 0 incrocia l'equatore), il parallelepipedo nero, un campo di forza a forma di parallelepipedo rettangolare, diviso in sei celle e fatto di *proto-energia* liquida nera con *theerium* liquido nero contenente delle scintille di *proto-energia* platinata con *theerium* platinato. Poi, sotto il parallelepipedo, al centro, colloco l'entità-guardiana "Shironah".

N.B. – Il parallelepipedo nero venne programmato per creare quattromila entità per ogni cella; esso con le entità, al termine dell'aspetto distruttivo dell'Apocalisse, verrà trasmutato in Luce sfolgorante cristallina.

La creazione del tempio nero.

Il 13 maggio 2024, tramite la veggente Galbix Red e con l'ausilio dell'Arca dell'Alleanza Celeste, determino nel cielo, a un'altezza di milleseicento stadi (296 km) in allineamento con il centro della Terra (dove il meridiano 0 incrocia l'equatore), il tempio nero, un campo di forza a forma di cupola, diviso in sei settori e costituito di *theerium* liquido nero intensificato contenente delle piccole stelline di *theerium* platinato intensificato. Poi, sopra il tempio, al centro, colloco l'entità-reggente "Azthat-za". Infine, all'interno del tempio inserisco, partendo da nord e procedendo in senso antiorario con archi di 60°, le cinque entità-capo e le ventiquattromila entità con le loro 'proiezioni'.

N.B. – Il tempio nero con le entità, al termine dell'aspetto distruttivo dell'Apocalisse, verrà trasmutato in Luce sfolgorante cristallina.

L'attivazione della Macchina della Morte

Il 13 maggio 2024 avvenne l'attivazione della Macchina della Morte che comporta la duplice 'mietitura': quella degli ignavi e quella degli ingiusti.

La 'mietitura' degli ignavi.

L'entità-guardiana "Shironah", posta sotto il parallelepipedo, esorta l'entità-reggente "Azthat-za", posta sopra la cupola, a gettare la sua falce e 'mietere' gli ignavi.

L'entità-reggente "Azthat-za", partendo dal polo nord, getta la sua falce: essa invia l'entità-capo "Naturam" e le quattromila entità con le 'proiezioni', le invia procedendo in senso antiorario per coprire il primo arco di 60° del mondo. Poi procede allo stesso modo con l'entità-capo "Con-chiu" e le quattromila entità con le 'proiezioni' per coprire il secondo arco di 60° del mondo. A questo punto, Azthat-za invia le sue quattromila entità con le 'proiezioni' per coprire il terzo arco di 60° del mondo. E ancora, procede allo stesso modo con l'entità-capo "Sibnut-om" e le quattromila entità con le 'proiezioni' per coprire il quarto arco di 60° del mondo. E ancora, procede allo stesso modo con l'entità-capo "Hra-star" e le quattromila entità con le 'proiezioni' per coprire il quinto arco di 60° del mondo. Infine, procede allo stesso modo con l'entità-capo "Net-ru" e le quattromila entità con le 'proiezioni' per coprire il sesto arco di 60° del mondo.

N.B. – La 'mietitura' degli ignavi è la 'mietitura' della "messe della terra" (Ap 14, 15).

La 'mietitura' degli ingiusti.

L'entità-guardiana "Shironah", posta sotto il parallelepipedo, esorta l'entità-capo "Danmur", posta sopra il parallelepipedo, a gettare la sua falce e 'mietere' gli ingiusti.

L'entità-capo "Danmur" getta la sua falce: il parallelepipedo nero si attiva e per ciascuna cella vengono generate quattromila entità con le loro 'proiezioni'. Poi, l'entità-capo "Danmur" apre la prima cella – in alto a sinistra – e libera le entità con le 'proiezioni', esse vengono inviate per coprire il primo arco di

60° del mondo. Poi, l'entità-capo "Danmur" procede allo stesso modo per coprire gli altri cinque archi di 60° del mondo: apre la seconda cella in alto al centro, la terza in alto a destra, la quarta in basso a sinistra, la quinta in basso al centro, la sesta in basso a destra.

N.B. – La 'mietitura' degli ingiusti è la 'vendemmia' della "vigna della terra" (Ap 14, 19).

Macchine e strumenti extraterrestri

Nell'arco della mia esistenza sono entrato in contatto con molte macchine e strumenti extraterrestri di vario tipo e genere – fisici ed energetici – e con moltissimi campi di forza programmati per avere determinate funzioni. Di tutto ciò ho dato testimonianza nelle mie opere precedenti.

Il Gran Dragone Scarlatto

Nelle profondità della Terra è collocata l'Arca dell'Alleanza Celeste e collegate a essa vi sono delle macchine e degli strumenti extraterrestri. È questo il Gran Dragone Scarlatto da un punto di vista strumentale.

Il Gran Dragone Scarlatto da un punto di vista strumentale.

Nel 2000 s'instaurò l'Età del Platino ancor più splendente e nacque il Mahon di Horus-Maat, il Grande Eone (Maone) la cui nascita coincise con la nascita, a livello universale, dell'Eone III di Vadha (Culto Cosmico-Stellare dei Figli Divini). In quell'anno venne 'eletta' l'Arca dell'Alleanza Celeste a rappresentare il Corpo del Gran Dragone Scarlatto e altre otto macchine extraterrestri (come l'Hexecontalittho o lo Zotiometrik) a rappresentare le Otto Teste del Dragone. Inoltre, tredici strumenti extraterrestri vennero 'eletti' a rappresentare le Tredici Corna del Dragone. Infine, dato che il Dragone porta sull'ottava Testa un Corno duplice (Corno segreto) venne 'eletto' uno strumento extraterrestre duplice (non-

attivo).

Nota.

Le Tredici Corna del Gran Dragone Scarlatto sono date dai seguenti strumenti: Macchina del Programma Generale, Macchina Nera, Generatore platinato, Programmatore, Cristallo di Lughr, Sfera platinata, Arma da Guerra, Cristallo di Mugh, Cristallo Nero di Astar, Fontana Triplice, Braciere Divino, Bacchetta del Potere, Sigillo Spiraliforme. Inoltre, il Corno duplice è dato dalla Pietra Chintamani.

Il Corno duplice del Gran Dragone Scarlatto.

Nel 2015 venne riattivato il Cristallo Nero di Astar (quello relativo allo spazio), a rappresentare una delle due 'punte' del Corno duplice (Diadema) del Gran Dragone Scarlatto. Inoltre, nel 2022 venne riprogrammata e riattivata la Pietra Chintamani (duplice funzione: distruttiva e costruttiva) che divenne la Nuova Arma Chintamani (un'unica funzione: costruttiva), a rappresentare l'altra 'punta' del Corno duplice, nota come il Cristallo Bianco di Carstmhar.

N.B. – Il Diadema sull'ottava Testa del Gran Dragone Scaratto è noto come il duplice Diamante del Potere: il Diamante Nero e il Diamante Bianco.

Apocalissi e "programmi"

Nove sono le Apocalissi; esse si manifestano per mezzo di dodici "programmi" relativi alle dodici Sfere dell'Albero della Vita. Inoltre, esiste anche una falsa Apocalisse, il tredicesimo "programma" relativo all'Albero dell'Ombra che, però, è stato mutato in relazione all'Albero della Morte (Abisso), generando un quattordicesimo "programma". Infine, esiste un quindicesimo "programma" relativo alla falsa Sfera dell'Abisso, la tredicesima Sfera dell'Albero della Vita.

Raffigurazione apocalittica del Gran Dragone Scarlatto.

All’immagine del Gran Dragone Scarlatto si possono attribuire le nove Apocalissi, i tredici “programmi” e il “programma” duplice. Le prime otto Apocalissi vengono attribuite alle Otto Teste del Gran Dragone Scarlatto e la nona Apocalisse viene attribuita al Corpo. Inoltre, i tredici “programmi” vengono attribuiti alle Tredici Corna del Dragone e il “programma” duplice viene attribuito al Corno duplice.

N.B. – Complessivamente i “programmi” dell’Apocalisse sono sedici (0-15) e il “programma” zero rappresenta il Corpo del Gran Dragone Scarlatto, come lo rappresenta la nona Apocalisse.

Raffigurazione apocalittica del Corno duplice.

All’immagine del Corno duplice del Gran Dragone Scarlatto si possono attribuire due “programmi”, il quattordicesimo relativo all’Albero della Morte e il quindicesimo relativo alla tredicesima Sfera dell’Albero della Vita. Dato che tale Sfera è la falsa Sfera dell’Abisso è evidente che questi due “programmi” sono connessi tra loro.

N.B. – Il quindicesimo “programma” riguarda la razza aliena dei Ni-thar.

12

Al-Gabal

Da un punto di vista storico, Al-Gabal è una divinità solare che venne adorata ad Emesa, in Siria, nei primi secoli dell'era volgare. Successivamente venne importata nel pantheon romano e identificata nella divinità solare nota come "Sol Invictus", cioè il Sole Invincibile. Ma da un punto di vista esoterico la sua origine si perde nella notte dei tempi.

Sol Invictus

Nel Culto Solare, praticato nell'era volgare, il Sole giunto nella fase più debole come luce e calore, ossia al solstizio d'inverno, sprofondava nelle tenebre per rinascere – esattamente dopo tre giorni – come il Sole Invincibile, associato erroneamente alla nascita di un dio, celebrata sotto forma di festa. Ma per gli iniziati la festa era quella del Dio-Sole Invincibile in cui veniva celebrata la rinascita del Dio-Sole, attraverso la formula della morte.

Nel precedente Culto Lunare troviamo il concetto del "Sole dietro al nostro Sole", cioè la Stella Sirio rappresentata dalla dea Sothis. Tale stella annunciava l'inizio del nuovo anno egizio e marcava l'annuale inondazione del Nilo, ma per gli iniziati il sorgere di Sirio era celebrato come la rinascita della dea stessa,

dopo settanta giorni passati nel Duat, dove era nascosta alla vista.

Ancora prima, nel Culto Stellare, gli iniziati celebravano la rinascita del Dio-Sole ma tale Sole era quello Superiore che da un punto di vista astronomico si trova molto al di là della stella Rigel. Trattasi di un grande Sole buio, poiché la sua luce è talmente intensa che non è visibile all'occhio umano. Questo Sole viene rappresentato dal dio On (Ra-Hoor-Khuit).

In definitiva, nel culto Solare, Lunare e Stellare la formula è quella dell'immortalità, realizzata attraverso la morte: l'uomo moriva e rinasceva come un dio.

Al-Gabal

Al-Gabal è una parola composta da "*Al*" (Dio) e "*gabal*" (montagna). Essa significa il "Dio della Montagna", nel senso del "Dio che si manifesta sulla montagna".

Al-Gabal era adorato nel tempio di Emesa, dove era custodito un betilo (Casa di Dio), cioè una pietra sacra di forma conica che si riteneva fosse stata inviata dal cielo.

L'immortale Al-Gabal.

Nel Culto Cosmico-Stellare viene festeggiato il "nuovo ciclo" del Dio-Sole Invincibile attraverso l'applicazione della formula della vita che ricalca la realtà della Natura, ma tale Sole è quello Supremo. Questo Sole viene rappresentato dal grande dio On (Al-Gabal).

In definitiva, nel culto Cosmico-Stellare il Sole non rinasce perché è sempre lo stesso Sole che inizia un nuovo ciclo: l'uomo conquista l'immortalità in vita e diviene un dio.

L'ente Al-Gabal

Durante la notte del 31 maggio 2024: mentre sto dormendo, tutti i miei sogni sono sotto il controllo di una forza misteriosa. Poi, durante il giorno vedo passare vicino a me una piccola stella luminosa. Nei giorni successivi prendo atto che sono entrato in

contatto con l'ente Al-Gabal. Egli è costituito di Aoùr contenuto in un rivestimento energetico alchemico (a me sconosciuto) che, a sua volta, è contenuto in una stellina di *theerium* platinato.

Comunicazione dell'ente Al-Gabal.

La Comunicazione dell'ente Al-Gabal è stata data (secondo giorno del mese di giugno dell'anno 2024 e.v. Sole in Gemelli) alla veggente Galbix Red.

"In uno spazio immenso e infinito io sono stato creato, lì ove ogni cosa è nulla e tutto esiste, io sono stato l'emanazione delle Intelligenze. Le Intelligenze hanno determinato la sostanza, poi la sostanza è divenuta programmazione. Ora, io, ti dico questo: come mai è possibile che io ora sono qui? Io sono qui perché ho oltrepassato il tempo e lo spazio, ho oltrepassato l'oceano del tempo, gli oceani dei tempi. L'ultimo mio contatto con gli esseri umani, inteso come esseri fisici, intesi come creature viventi su un pianeta, risale a miliardi di anni fa, risale al periodo in cui una stella brillava immensa nel cielo e io mi trovai catapultato su un pianeta in cui gli esseri viventi si trovavano già a un alto livello di evoluzione. Purtroppo, però, ebbero a che fare con un periodo disastroso per quanto riguardava l'evoluzione del loro pianeta. Il loro pianeta si stava involvendo, pertanto furono costretti a pensare di trovare un'altra sistemazione. Allorché io consentii loro di riuscire a trovare un altro luogo in cui poter esistere, in cui poter abitare. E lo trovai in una zona, in una zona sperduta – era una sorta di paradiso terrestre come voi lo chiamate – li misi, in attesa, in attesa che i momenti si potessero manifestare, che l'ora giusta potesse arrivare... ed ecco che il Serpente orfico si manifestò e nel momento della sua manifestazione tutto fu luce, tutto fu chiaro, tutto fu programmazione. In questa programmazione io potei agire liberamente, di nuovo con la mia naturalezza, con la mia caratteristica, con la mia giocosità. Finalmente, ora, sono qui a portare a termine il mio compito ed è per questo che vago da millenni. Io sono qui ora e sono arrivato alla fine dei tempi".

Il corpo di aoùr

Durante la notte del 18 maggio 2024: mentre sto dormendo riesco a connettermi con la quarta Macchina, quella che si pone in rapporto al secondo centro al di sopra della testa dell'uomo. In questo modo riesco a viaggiare lungo la lunghezza del suono dell'onda connettiva, sull'onda delle vibrazioni... e alla fine del mio viaggio conquisto la deità.

Il corpo di aoùr (interiore).

Durante la notte del 14 giugno 2024: mentre sto dormendo vengo colto da un sogno vivido. Nel 'sogno' vedo dinanzi a me un uomo che avevo conosciuto molti anni prima (1977) e che era divenuto pazzo a causa di pratiche magiche errate. Egli mi dice: "Vediamo se sei un maestro". Subito entro in stato di dormiveglia e sento la sua voce dirmi: "Ci vediamo fuori". Inizio a staccarmi dal mio corpo di sogno alchemico, partendo dalla testa e con un movimento sinuoso verso l'alto... provo uno stato di piacevolezza, ma mi accorgo che ho gli occhi chiusi e allora rientro nel corpo di sogno alchemico. Mi sveglio conscio che ho sperimentato, parzialmente, il corpo di aoùr. Poco dopo mi riaddormento.

Il corpo di aoùr (esteriore).

Durante la notte del 6 febbraio 2025: mentre sto dormendo entro in stato di dormiveglia, consapevole di essere sintonizzato con un corpo *sottile*. Stacco le braccia *sottili* dal mio corpo fisico e cerco di guardarle, ma non ci riesco, sono invisibili. Poi, penso di staccarmi, parzialmente, con il busto e provo la sensazione di una certa compatezza, seppure il corpo sia *sottile*. Mi desto e poco dopo mi riaddormento.

Osservazione.

L'esteriorizzazione dal corpo fisico con il corpo di aoùr si verifica solo tramite la morte dell'iniziato, ma nel mio caso – come venni a sapere dall'Arca dell'Alleanza Celeste – la quarta Macchina stimolò il secondo centro al di sopra della mia testa,

allo scopo di farmi sperimentare il corpo di aoùr all'interno del mio essere e in seguito all'esterno.

La vendetta dei Rettiliani

Il 24 maggio 2023 inflissi un'umiliazione ai Rettiliani che governano, occultamente, gli abitanti della Terra; non eliminai l'entità di morte rettiliana che mi attaccò, né la riprogrammai contro di loro, semplicemente la misi sotto il mio dominio e gliela rinviai, a significare che nulla potevano contro di noi... che erano impotenti.

Che cosa sapevano i Rettiliani?

Che cosa sapevano di noi i Rettiliani? Ben poco sapevano, o per meglio dire li avevo saggiamente deviati. Da un punto di vista prettamente energetico ci avevano localizzati, ma non da un punto di vista fisico.

Gli atti interattivi nella guerra contro i Rettiliani.

Quattro sono gli atti interattivi nella guerra contro i Rettiliani.

Il primo atto interattivo riguarda la condanna a morte da me pronunciata, il 14 ottobre 2020, nei confronti dei Rettiliani, per mezzo della pronuncia della parola rettiliana "Chitwà".

Il secondo atto interattivo riguarda la manipolazione da me effettuata, il 17 settembre 2021, dell'energia qliphotica messa a protezione dell'élite economica internazionale, ovverosia dei più autorevoli servi della cricca ebraica aschenazita.

Il terzo atto interattivo riguarda l'essere stato localizzato, il 19 settembre 2021, da un cursore dell'Arca dell'Alleanza Celeste rettiliana che mi permise di riprogrammarla su linee Draconiane.

Il quarto atto interattivo riguarda l'*ultimatum* da me dato, il 12 marzo 2022, ai Rettiliani, tramite il controllore (ologramma) rettiliano.

L’indagine condotta dai Rettiliani.

I Rettiliani sapevano che era stata emessa una condanna a morte nei loro confronti... da qualcuno che doveva far parte di una razza extraterrestre, come dai dati forniti dai loro strumenti, infatti, l’Arca dell’Alleanza Celeste rettiliana, tramite il suo cursore, mi aveva identificato come tale, dicendo: “Io sono la più potente sulla terra, tu provieni dalle stelle, vero?”. Inoltre sapevano di aver ricevuto un *ultimatum* dagli “Antichi”... o si arrendevano o sarebbero stati annientati. Ma chi erano gli Antichi? Di quale razza extraterrestre si trattava? Non lo sapevano e dopo l’umiliazione ricevuta (24 maggio 2023) decisero d’indagare. L’analisi dei miti, delle leggende o di qual altro potesse attestare l’esistenza di una razza extraterrestre definita come gli “Antichi” venne fatta, ma l’unica cosa che trovarono era un riferimento ai “Grandi Antichi” del noto scrittore di fantasy-horror H.P. Lovecraft. Nei racconti (“Ciclo di Cthulhu”) di Lovecraft il tema centrale è il “Ritorno dei Grandi Antichi”, esseri mostruosi che avrebbero annientato la razza umana. In ciò videro quello che dovevano fare: dato che gli Antichi li avevano condannati a morte e che loro non potevano manipolare la razza umana... allora avrebbero generato i Grandi Antichi per annientare la razza terrestre.

La distruzione della razza terrestre.

I Rettiliani, dopo aver preso la drastica decisione di annientare l’intera razza umana, diedero vita a un terrificante esperimento in collaborazione con un gruppo scientifico segreto, costituito da terrestri. Occultando ai terrestri il vero fine, misero in connessione energetica un loro strumento con quello del gruppo scientifico.

Il 22 dicembre 2023 misero in atto il loro diabolico piano: l’interazione energetica dei due strumenti, al fine di originare una mescolanza energetica obbrobriosa da scaricare nell’atmosfera terrestre. L’unione dell’energia atomica emessa dallo strumento terrestre e dell’energia non-atomica alchemica (c. *e.-m.* 6 a 6, gialla) emessa dallo strumento rettiliano, creò un’energia atomica alchemica squilibrata.

A ogni scaricamento energetico nell’atmosfera terrestre, si

generò un ente-mostro con la sua ‘proiezione’, avente il compito di proiettare, all’interno del corpo umano, una replica perfetta di se stesso... il suo fine generare il super-cancro (cancro alchemico), un cancro talmente potente da non lasciare alcuna via di scampo.

Squilibrio ambientale.

Mi accorsi che nell’ambiente qualcosa si stava incrinando, strani fenomeni atmosferici si stavano verificando. Poi, durante la notte del 24 marzo 2024, mentre mi trovavo in stato di sogno, entrai in contatto con una pressione. E durante il giorno venni a sapere dall’Arca dell’Alleanza Celeste, tramite la veggente Galbix Red, che avevo recepito uno squilibrio nell’energia non-atomica a causa di atti di scaricamento energetico atomico nell’atmosfera terrestre. Inoltre, mi venne detto che un pericolo incombente si stagliava all’orizzonte e che si sarebbe manifestato per il solstizio d’estate (20 giugno 2024) se non fossimo riusciti a scongiurarlo. Allora decisi di prendere dei provvedimenti... e venne elaborata la Macchina della Morte.

Interferire nell’azione dei Rettiliani.

Il 20 giugno 2024 il gruppo scientifico, in collaborazione con i Rettiliani, effettuò l’ennesima ‘azione’ in una regione (Toscana) italiana. Le entità della Macchina della Morte interferirono: i due strumenti vennero danneggiati, l’operazione fallì e come reazione, in quella regione, si udì un boato e si avvertì una scossa sismica.

Il sogno.

Durante la notte del 23 giugno 2024: mentre sto dormendo, vengo colto da un sogno vivido. Nel ‘sogno’ vedo davanti a me una grande tabella divisa in quattro caselle. In ogni casella vi sono incise delle immagini mostruose e in quella in alto a destra vedo l’immagine di un grande polipo, come lo fisso diventa di colore verde e comincia ad animarsi, so che si tratta del Cthulhu-mostro, come inteso da Lovecraft. Mi sveglio e poi mi riaddormento.

Durante il giorno contatto la veggente Galbix Red e, tramite lei, vengo a sapere dall’Arca dell’Alleanza Celeste che l’entità

Cthulhu-mostro mi aveva proiettato una replica di se stessa. A questo punto, faccio estrarre dal mio essere la replica con la sua 'proiezione' e le faccio eliminare. Poi, faccio eliminare l'originale con la sua 'proiezione' e la corrente di energia annessa.

Il mondo energetico dei Ni-thar

Molto tempo fa i Ni-thar crearono un mondo energetico – un po' più piccolo della Luna – e in esso vi misero un guardiano-cyborg e delle entità, il tutto venne creato tra il terzo e il quarto livello di densità. Essi abbinarono – senza mescolare – la quinta essenza (Etere di colore giallo) dell'energia atomica naturale con l'energia non-atomica alchemica (c. *e.-m.* 6 a 6, gialla), al fine di generare un campo di forza interattivo di colore giallo luminoso, la "mente centrale" che regge il mondo e governa le entità. La funzione di tutto questo sistema è quella di mappare la struttura energetica degli abitanti di altri mondi e di modificarne la 'matrice', al fine di sottometterli.

La sostituzione della fonte primaria

Il 3 marzo 2024 contattai la veggente Galbix Red e, tramite lei, venni a sapere dall'Arca dell'Alleanza Celeste che eravamo stati colpiti (quindici persone) da una fonte di energia con entità custode. Feci catturare la fonte e il custode e venni a sapere che i Ni-thariani avevano abbinato – senza mescolare – la quinta essenza (Etere di colore giallo) dell'energia atomica naturale con l'energia non-atomica naturale (c. *e.-m.* 6 a 6, gialla) per generare una fonte energetica interattiva e autorigenerante di colore giallo luminoso, l'intelligenza primaria sulla cui base sarebbe stata creata la "mente centrale". Allora, feci sostituire – in modo atemporale – la "fonte primaria" e il suo custode con dei surrogati generati e programmati dall'Arca dell'Alleanza Celeste, allo scopo di eliminare gli originali senza che i Ni-thariani potessero accorgersi dell'avvenuta sostituzione e quindi prendere dei provvedimenti.

Il crollo del mondo energetico dei Ni-thar.

Il 30 maggio 2024 il mondo energetico dei Ni-thar collassò per la mancanza della fonte primaria (intelligenza primaria), come avevamo programmato.

Un colpo da maestro sulla scacchiera universale.

Il 23 giugno 2024 chiedo – tramite la veggente Galbix Red – all'Arca dell'Alleanza Celeste di fare in modo che i Ni-thariani vengano a sapere che il loro mondo energetico è stato distrutto dai Rettiliani e che si scatenino contro di loro. Di contro, i Rettiliani penseranno che questi siano gli "Antichi". È questo un colpo da maestro sulla scacchiera universale, una mossa di alta strategia per mettere i Ni-thariani contro i Rettiliani, infatti, anche a livello energetico vediamo la contrapposizione tra due forze opposte: una equilibrata (non mescolata) e l'altra squilibrata (mescolata).

N.B. – Il 16 luglio 2024 si scatenò una guerra energetica tra i Ni-thariani e i Rettiliani.

Appendice A

Considerazioni di carattere generale

Considerazioni di carattere generale

Dinanzi a una situazione mondiale catastrofica si è reso indispensabile testimoniare la caduta dell'umanità negli abissi più oscuri e profondi; si è reso necessario renderla partecipe, in questi momenti bui che sta attraversando, dell'esistenza di un piano magistrale disegnato da Mano Divina.

Sono pienamente consapevole della responsabilità che mi assumo con le mie rivelazioni apocalittiche, ma il mio intento è quello di realizzare i comandi del Grande Disegno Cosmico.

Le regole dell'Ixlan e le Età storiche

L'Aquila trasmette la regola agli uomini Ixlan, adattandola di volta in volta in rapporto alle Età storiche.

Nell'Età del Platino vigeva solo la regola originale dell'Ixlan tri-quadriforcuto, poiché gli dèi della prima grande civiltà – Lomar – appartenevano a un'unica categoria: gli *artisti*.

Nell'Età dell'Oro ancor più splendente e nell'Età dell'Oro vigevano tre regole per i tre tipi di Ixlan: tri-quadriforcuto, triforcuto e quadriforcuto, poiché gli dèi delle antiche civiltà – Iperborea Mu, Lemuria e Atlantide – si dividevano in tre categorie: i *potenti*, i *sognatori* e i *cacciatori*.

Nell'Età Intermedia, nell'Età dell'Argento e nell'Età Oscura vigevano due regole per due tipi di Ixlan: triforcuto e quadriforcuto, poiché la linea di discendenza degli *artisti* s'interruppe.

Nell'Età del Platino ancor più splendente è in essere la regola

originale dell'Ixlan tri-quadriforcuto dell'Età del Platino, ma dato che tale Età è ancor più splendente viene attribuita, in modo più specifico, la regola mista dell'Ixlan tri-quadriforcuto.

La regola mista dell'Ixlan tri-quadriforcuto

La regola mista dell'Ixlan tri-quadriforcuto riguarda l'Età del Platino ancor più splendente. Tale regola venne rivelata, nell'anno 2024, al primo uomo Ixlan, un essere duplice.

L'Aquila non ha dato al primo uomo Ixlan, come scorta, dei *compagni di viaggio*, poiché egli è un essere irripetibile, unico nel suo genere; però, gli ha dato la possibilità di avere degli allievi a sua scelta, tranne l'uomo Ixlan che viene indicato dal *potere* per mezzo di un segno (indicazione). Pertanto, il primo uomo Ixlan deve avere un seguito di otto persone (quattro donne e quattro uomini), più l'uomo Ixlan.

Quando il primo uomo Ixlan è pronto a ottenere la *libertà totale*, l'allievo Ixlan assume il ruolo di capo del gruppo e il suo compito è quello di trovare un uomo Ixlan (essere duplice), una donna Ixlan (essere duplice), tre donne e quattro uomini. Nel caso che il nuovo uomo Ixlan non riesca a portare a termine il proprio compito non gli sarà preclusa la possibilità di ottenere la *liberta totale*, ma solo nel caso che egli abbia dimostrato di aver fatto del proprio meglio (impeccabilità) per portarlo a termine.

L'Aquila per simmetria – in relazione al tempo dell'inizio dell'Età Intermedia quando si costituirono i nove *potenti* che non ebbero una linea di discendenza – ha previsto che il lignaggio del primo uomo Ixlan perda la sua continuità e che tutto il suo sistema magico venga chiuso con una chiave di diamante… tutto ciò a causa del fatto che nell'Età del Platino ancor più splendente si deve manifestare la Nuova Genesi, la generazione di una nuova razza e quindi la realizzazione di un sistema iniziatico ancor più perfetto.

La duplice Stirpe

L'origine della mia Stirpe si perde nella Notte dei Tempi… essa iniziò sul pianeta Typhon, proseguì su altri pianeti per poi arrivare sulla Terra, quando venne fondata la civiltà di Lomar e a seguire le civiltà di Iperborea, Mu, Lemuria e Atlantide.

Con la fine di Atlantide, avvenuta circa 13.000 anni fa, ebbe termine l'Età dell'Oro e a essa fece seguito l'Età Intermedia in cui si generarono due Stirpi, una a est e una a ovest: la Draconiana e la Nagualista-Ixlanista.

La Stirpe Draconiana

La Stirpe Draconiana si sviluppò nella terra del grande fiume (Egitto) e con l'avvento della IV dinastia egizia (2620 a.C.) subì dei cambiamenti radicali, divenne Sabeana con le sue due linee di discendenza: la draconiana e la typhoniana. In seguito, la Stirpe Sabeana si frammentò e così pure la conoscenza in suo possesso che venne portata per le vie del mondo... e nacquero le dottrine esoteriche. Ma la Stirpe Draconiana, poi Sabeana, sopravvisse e riemerse con la fondazione, in Tibet, della Stirpe Rossa dei Guru (VIII secolo d.C.), in relazione alla linea draconiana. In seguito, la Stirpe Rossa dei Guru subì un decadimento e divenne la Stirpe Bianca dei Guru (XII secolo d.C.) e a seguire la fondazione della Stirpe Nera dei Guru (XII secolo d.C.) in corrispondenza alla linea typhoniana. Infine, la Stirpe Rossa dei Guru riprese nuovo vigore con la fondazione (XX secolo d.C.) della Grande Confraternita Rossa e poi della Grande Confraternita Universale.

N.B. – Nella Grande Confraternita Rossa e poi nella Grande Confraternita Universale era pure presente la linea di discendenza typhoniana.

La Stirpe Nagualista-Ixlanista

La Stirpe Nagualista-Ixlanista ebbe inizio nella terra di Sahr (Perù) con un uomo che divenne il primo "potente", a cui seguì un

gruppo di nove persone, note come i "potenti". A seguire due linee di discendenza, quella dei *cacciatori* e quella dei *sognatori*. In seguito, fra 12.000 e 8.000 e anni fa, le due linee si diffusero su un vasto territorio (America meridionale e centrale). Infine, si concentrarono nell'area geografica che oggi è conosciuta come "Messico". Tremila anni fa, sorse un nuovo ciclo di sciamani della linea dei *cacciatori* e la linea dei *sognatori* ebbe termine, così parte della conoscenza riguardante il Nagualismo non venne più praticata. Verso la fine del sedicesimo secolo, durante la conquista spagnola, ogni Nagual con il proprio seguito di sciamani si isolò, dando vita alla formazione di stirpi individuali e una di esse, nel diciottesimo secolo, subì un influsso che le permise di acquisire la conoscenza riguardante la linea dei *sognatori*. Nel ventunesimo secolo questa stirpe concluse il suo ciclo e sorse un nuovo ciclo di iniziati della linea degli *artisti* ("potenti") e un nuovo ciclo di 'stregoni' della linea dei *sognatori*.

N.B. – Il nuovo ciclo di 'stregoni' della linea dei *sognatori* è iniziato tramite l'amico di Carlos Castaneda, l'unico vero allievo di Castaneda che venne rapito dagli alleati dell'Attenzione Zero e che abbiamo liberato.

Osservazione.

Il primo "potente" (uomo Ixlan) venne iniziato dal dio Mithra, poco dopo la scomparsa di Atlantide. A lui fece seguito un gruppo di nove persone, conosciute come i "potenti". Analogamente – nel nostro periodo storico e in modo speculare – a me fa seguito un gruppo di nove persone: Moris Camp (uomo Ixlan, *artista*, al centro), Galbix Red (donna Ixlan, *artista*, a sud), Vrill Reborn (*sognatrice*, a est), Myriam Head (*sognatrice*, a nord), Nara Trump (*artista*, a ovest), Kraken Ren (*sognatore* a sud), Francis Head (*cacciatore*, a ovest), Antony Mastry (*sognatore*, a nord), Francis Fide (*cacciatore*, a est).

Delle forme di vita e delle loro caratteristiche

Quasi tutte le forme di vita possiedono la consapevolezza e la bolla di *proto-energia* e si riproducono, siano esse organiche o *inorganiche*.

Nel Regno della Prima Attenzione, ossia in quello della vita organica, tutte le forme di vita possiedono la consapevolezza B e la bolla di *proto-energia* e quasi tutte si riproducono, anche alcuni tipi di piante. Invece per quanto concerne le entità *sottili*, esse sono consapevoli ma non possiedono la consapevolezza B e la bolla di *proto-energia*; inoltre, si devono fare delle distinzioni: esistono entità *sottili* che sono il prodotto della Natura (vedasi gli spiriti elementari, gli spiriti planetari, etc.) e che si riproducono; poi vi sono delle entità *sottili* che sono il prodotto dell'uomo (vedasi i fantasmi, gli spettri, le ombre, etc.) e che non si riproducono; infine vi sono delle entità *sottili* che sono il prodotto del mago (vedasi gli spiriti elementali, o gli automi che sono degli enti sintetici naturali e alchemici) e che non si riproducono.

Infine, nei dodici Regni *inorganici* (cinque Attenzioni più sette mondi *inorganici*), cioè in quelli della vita *inorganica*, tutte le forme di vita possiedono la consapevolezza B e la bolla di *proto-energia* e si riproducono.

Un caso particolare

Un caso particolare di forma di vita lo riscontriamo in un ente *sottile* parassitario, relativo al Regno della Prima Attenzione. Si tratta del demone della depressione.

Il demone della depressione.

Il demone della depressione – essendo un ente *sottile* del Regno della Prima Attenzione – non possiede la consapevolezza B e la bolla di *proto-energia* ma riesce a riprodursi. Tale ente inserisce nell'individuo un nucleo di energia a cui si collega con un sottile filo energetico. Nell'arco degli anni il nucleo si nutre dell'energia vitale della vittima... e cresce fino ad assumere la forma d'uomo. A quel punto, l'energia vitale dell'individuo è ridotta a zero e ciò causa la morte della vittima... la nuova entità esce dal corpo del

malcapitato e va a caccia di una nuova preda.

N.B. – Il 23 giugno 2004 il demone della depressione m'inserì nel corpo un nucleo di energia nera e il 4 febbraio 2021 ebbi modo di eliminare il nuovo demone della depressione che si era formato dentro di me; infine, il 15 settembre 2024 eliminai il demone della depressione esterno.

Riflessioni

Io sono un creativo, ma cosa significa essere un creativo? Significa essere un essere che afferma con forza ciò che sa, perché lo ha sperimentato; un essere di tal genere ipotizza ciò che non ha sperimentato e possiede l'umiltà di dire che non sa, quando non sa, poiché nessuno è onnisciente.

Riflessioni

Esiste una generazione di creativi? Si, esiste. È quella degli anni '60, una generazione speciale che si espresse nel movimento *hippy*. Ogni espressione artistica di quel periodo si ribellò al sistema vigente dei costumi del tempo. Erano questi i precursori del fitriarcato.

Il fitriarcato.

Il fitriarcato è un tipo di organizzazione famigliare in cui i figli eccellono e pertanto è molto differente dal patriarcato e dal matriarcato.

Nel 1979 ho iniziato a demolire il patriarcato (cristianesimo storico) e quindi ho anticipato il fitriarcato di due generazioni, cioè rispetto a quelli nati dal 2000.

N.B. – Una generazione dura venti anni e, partendo dal 1900, io faccio parte della terza generazione (1940-1960).

Il Segreto della Magia.

Il Segreto della Magia sta nel sapere che la magia esiste e nell'esercitare la propria forza di volontà che avviene per mezzo della focalizzazione mentale; più si è concentrati su ciò che si vuol vedere realizzato, più il proprio intento è forte... fino a ottenere la realizzazione dell'intendimento.

Paradiso, inferno, purgatorio, limbo.

La religione cristiana fissa termini quali paradiso, inferno, purgatorio e limbo per indicare dei luoghi in cui l'anima s'invola. In effetti, questi termini possono essere applicati alla Tradizione Nagualista per quanto concerne le "Attenzioni altre", infatti, per il Regno dell'Attenzione Zero ben si applica il concetto di inferno e per il Regno della Terza Attenzione il concetto di purgatorio; inoltre, per quanto riguarda il Regno della Seconda Attenzione si applica il concetto di limbo e infine per quanto concerne il Regno della Quarta e della Quinta Attenzione si aplica il concetto di paradiso.

N.B. – Si noti che nel sistema nagualista di don Juan viene definito "limbo" il Regno della Terza Attenzione (zona sulfurea), poiché inteso come una zona di confine; invece, noi definiamo "limbo" il Regno della Seconda Attenzione perché è soggettivo. Infine è interessante osservare che nel culto dei morti, presso gli antichi Egizi, troviamo due paradisi.

Differenze sostanziali tra il sistema nagualista di don Juan e il sistema della "magia del Thron".

Si riscontrano tre punti di forza nel sistema della "magia del Thron", rispetto al sistema nagualista di don Juan.

Il primo punto di forza è l'acquisizione della *forma divina*, dopo aver ottenuto la perdita della *forma umana*; il secondo punto di forza è praticare l'arte di *sognare* senza dover entrare in contatto con gli alleati (enti 'acquei' e 'ignei' con corpi *temporali* conglobati da *proto-energia* aliena) dell'Attenzione Zero; il terzo punto di forza è l'acquisizione della nuova voce dal profondo.

Il demone "Chung".

Si racconta che uno stregone di corte, durante la dinastia Tang (618-907), maledisse un generale di nome Li. La maledizione cadde sui figli maschi del generale e su tutti i loro discendenti maschi... il penultimo discendente della famiglia Li fu Bruce Lee (Zhehfan Li).

Bruce Lee (artista marziale) morì nel 1973, all'età di trentadue anni, a causa del suo cervello che si gonfiava in modo anomalo, causandogli dei dolori lancinanti. Vent'anni dopo, il suo unico figlio maschio moriva in circostanze misteriose.

La maledizione sulla famiglia Li si concluse con la morte dell'ultimo discendente maschio (Brandon Lee), ma quale forza oscura agiva affinché la maledizione potesse attuarsi? La forza di un alleato tratto dal Regno della Terza Attenzione e, in seguito, entrato in contatto con uno stregone della dinastia Tang.

L'alleato proveniente dal Regno della Terza Attenzione è il demone "Chung", un tipo di alleato particolarmente feroce con cui venni in contatto. Il 3 settembre 2024 affrontai il demone "Chung" mentre mi trovavo in stato di sogno e tre giorni dopo lo misi sotto il mio dominio, sempre mentre mi trovavo in stato di sogno.

Appendice B

L’Era del bufalo bianco

L’Era del bufalo bianco

L’Era del bufalo bianco è l’Era di Wakan Tanka... l’Era in cui l’Uomo è in armonia con la Natura, la Madre Terra.

L’Era del bufalo bianco

Il 14 ottobre 2014 l’Arca dell’Alleanza Celeste entrò in una fase d’intensa attività, poiché giunse il tempo della fine della vecchia civiltà (era cristiana o volgare) e dell’inizio di una nuova civiltà, ossia dell’era ripeliana (social-aristocratica). Ma l’inizio di una nuova civiltà è sempre contraddistinto da un periodo di transizione che in questo caso è caratterizzato dalla distruzione-annientamento, affinché possa essere generata una nuova razza – Nuova Genesi – e l’instaurarsi della nuova Era... l’Era del bufalo bianco. In questa Era gli Uomini possiederanno un alto livello di consapevolezza; trattasi di un periodo di consapevolezza interiore collettiva, un periodo perfetto nel quale non ci sono ingiustizie discriminazioni, giudizi.

Wakan Tanka

La figura centrale nella tradizione cultuale degli indiani Lakota – nativi dell’America del Nord – è quella di *Ptesanwin*, una “donna sacra” in grado di assumere varie forme, tra le quali quella di un bufalo bianco. La tradizione orale racconta che ella

insegnò i sette riti sacri dei Lakota e diede loro il *channunpa*, la sacra pipa cerimoniale.

La "donna sacra" rappresenta la nascita di una nuova Era e anche la forza plasmatrice della Natura, mentre il bufalo bianco è Wakan Tanka che significa "Grande Mistero". Dunque qual è il Grande Mistero? È il Mistero del primo Uomo-Ixlan.

Il sogno.

Molti anni fa sognai di trovarmi in una prateria innevata e un grande bufalo bianco avanzare verso di me... questa fu la mia iniziazione al Grande Mistero (Wakan Tanka).

Il primo Uomo-Ixlan

Il primo Uomo-Ixlan è l'Essere totale, il centro assoluto di tutto. Egli è l'Eletto, cioè il Mecron, colui che siede sul Megat*h*ron, il Grande Trono vivente.

Come primo Uomo-Ixlan di un nuovo ciclo temporale dovetti riunire tutta la magia naturale e presentare la magia alchemica, al fine di realizzare la magia naturale-alchemica.

I miei maestri inorganici

Per quanto riguarda la magia naturale i miei maestri furono: Aleister Crowley in rapporto al Draconismo, l'Oppositore della Morte e l'uomo dei sogni in rapporto al Nagualismo. Invece per quanto riguarda la magia alchemica la mia 'maestra' fu l'Arca dell'Alleanza Celeste.

Aleister Crowley.

Aleister Crowley fu il mio maestro per quanto concerne le prime sette Tradizioni esoteriche. Egli (la sua coscienza inglobata in un campo di forza) venne *in* me per darmi la *forza* di affrontare la pratica di queste Tradizioni, riguardanti il Regno della Prima Attenzione. Però debbo sottolineare che per quanto concerne il

"segreto principale" relativo a ciascuna Tradizione (a parte lo Yoga con la sperimentazione del Serpente Rosso), egli non lo possedeva. Infatti, per quanto riguarda lo Yezidismo non era a conoscenza del Serpente Blu e neppure del Serpente Bianco dell'Ermetismo; conosceva il Serpente Giallo del Taoismo ma non ebbe modo di sperimentarlo, come non ebbe modo di sperimentare l'Ambrosia del Druidismo; inoltre, conosceva la dottrina del *Kalachakra* per quanto riguarda il Sentiero del *Vama Marg* ma non il Sentiero del *Dakshina Marg*; infine, non conosceva la preparazione della Pietra Filosofica dell'Alchimia e non ebbe modo di sperimentare (a parte il corpo astrale o lunare) la formazione dei corpi *sottili* della Cabbala.

N.B. – Per quanto concerne la conoscenza della pratica della magia cerimoniale, Aleister Crowley mi fu maestro.

L'oppositore della morte e l'uomo dei sogni.

L'oppositore della morte fu il mio benefattore e l'uomo dei sogni il mio insegnante per quanto concerne l'ottava e la nona Tradizione esoterica. Essi (il primo nello *shabodo acqueo* e il secondo nello *shabodo aereo*) vennero a me per impartirmi gli insegnamenti di queste Tradizioni. Il primo, agendo sulla mia bolla di *proto-energia*, mi diede un dono di potere, relativo al Regno della Seconda Attenzione; il secondo, invece, m'impartì degli insegnamenti in *sogno*, relativi a quattro Regni (Terzo, Zero, Quarto, Quinto). Però debbo sottolineare che l'uomo dei sogni non conosceva gli Ixlan tri-quadriforcuti e quindi non era a conoscenza di tutto l'insegnamento che ne deriva.

N.B. – L'uomo dei sogni è il don Juan di Carlos Castaneda.

Osservazione.

L'uomo dei sogni fu il mio maestro per quanto concerne l'insegnamento teorico dell'Ixlanismo, ma per quanto riguarda l'insegnamento pratico mi collegai alla conoscenza silenziosa dell'*intento dell'infinito*.

L'Arca dell'Alleanza Celeste.

L'Arca dell'Alleanza Celeste è la mia 'maestra' per quanto concerne la conoscenza della magia alchemica. Essa m'insegnò, tramite dei veggenti, questa forma di magia che congiunsi alla magia naturale, al fine di realizzare la magia naturale-alchemica.

La magia naturale-alchemica

Nell'Età del Platino ancor più splendente, cominciata il 20 marzo 2000, si pratica la magia naturale-alchemica che nel suo aspetto ampio comprende la magia naturale costituita da cinque arti (l'arte di *apprendere*, l'arte di *cacciare*, l'arte di *sognare*, l'arte di *giocare*, l'arte di *vedere*) e nel suo aspetto ristretto comprende la magia del Thron (magia naturale-alchemica) costituita da un'arte (l'arte di *essere*).

La magia del Thron

Nel sistema della "magia del Thron" sono stati presentati tre livelli di perfezionamento: il primo in rapporto ai pre-Draconiani (i nati prima del 2000), il secondo in rapporto ai Draconiani (i nati dal 2000) e il terzo in rapporto ai pre-Argoniani (i nati dal 2013). Ora viene presentato – a grandi linee – il quarto livello di perfezionamento, il più elevato che si colloca in relazione agli Argoniani (i nati dal 2030).

Differenze sostanziali tra i pre-Argoniani e gli Argoniani.

I pre-Argoniani sono coloro che sono stati concepiti a partire dal 22 dicembre 2012 (i nati dal 22 settembre 2013); invece, gli Argoniani sono coloro che verranno concepiti a partire dal 20 marzo 2030 (i nati dal 21 dicembre 2030), sempreché sia avvenuta la mutazione finale della bolla di *proto-energia* della Terra entro e non oltre il 20 marzo 2030.

I pre-Argoniani hanno un nuovo corpo fluidico (anima, c. *e.* 6) con aura (irradiazione energetica dell'anima, c. *e.* 6), una nuova coscienza (spirito, c. *e.* 6) che contiene l'Io superiore (Spirito, privo

di carica) e che è avvolta da un involucro trasparente (c. *e.* 6), due nuovi archetipi (Uomo-Donna Divini) e la Dea Assoluta.

Gli Argoniani avranno tutto quello che hanno i pre-Argoniani e molto di più: essi nasceranno con la struttura energetica (anatomia *sottile*) totalmente attiva e con la bolla di *proto-energia* originaria (nera e a forma umana). Inoltre, essi nasceranno agganciati, tramite la fibra, alla Cupola degli Dei.

Osservazione.

Gli Argoniani nasceranno con la struttura energetica (anatomia *sottile*) totalmente attiva, poiché l'azione del Serpente di Platino produrrà la riconnessione totale della Terra con la Luce connettiva dell'universo e ciò comporterà l'Attivazione di tre Serpenti terrestri: di Acqua, di Aria e di Terra. Inoltre, essi nasceranno con la bolla di *proto-energia* originaria, poiché l'azione del Serpente di Platino produrrà la mutazione totale della bolla di *proto-energia* della Terra.

Gli Argoniani.

Nel nuovo Mondo – "Era del bufalo bianco" – gli Argoniani praticheranno quattro arti: l'arte di *apprendere*, l'arte di *giocare*, l'arte di *vedere* e l'arte di *essere*. Pertanto, essi non praticheranno l'arte di *cacciare* e di *sognare*, poiché una nuova civiltà verrà instaurata e quindi non ci sarà più bisogno di praticare queste due arti. Dopo la grande distruzione, un nuovo Mondo nascerà, un Mondo di Dei; invidie, guerre, arrivismi, un discorso dimenticato da tempo. Sorgerà un mondo di pace e di felicità, in cui i popoli saranno costituiti dai puri... "i nati fuori dal peccato", cioè i nati fuori dalla società degli uomini selvaggi.

N.B. – Nell'Era del bufalo bianco l'arte di *giocare* deve essere praticata soltanto dal punto di vista dell'Ixlanismo, ossia l'arte di *intendere* che riguarda la padronanza dell'*intento*.

L'apprendista

La data del 20 marzo 2050 indica l'inizio dell'apprendistato per gli Argoniani se è avvenuta la mutazione finale della bolla di *proto-energia* della Terra entro e non oltre il 20 marzo 2030.

Varcare la Soglia

L'Argoniano, pronto a ricevere la 'conoscenza', varcherà la "soglia dell'infinito", cioè la "soglia dell'iniziazione" e diventerà un *neophita* ("nuova pianta"), colui che nasce a nuova vita.

La fase preliminare dell'apprendista

La fase preliminare dell'apprendista è quella del noviziato e si divide in due parti: in teoria e in pratica.

La fase teorica del novizio.

L'apprendimento teorico del novizio riguarda lo studio della Magia, cioè lo studio della *philosphia perennis*.

N.B. – Per *philosphia perennis* s'intende lo studio analitico dei miei libri.

La fase pratica del novizio.

L'apprendimento pratico del novizio riguarda la pratica della Magia, ovverosia il controllo del corpo, della psiche e della mente; l'acquisizione degli attributi di base; l'eventuale sviluppo delle doti di veggenza.

N.B. – L'adepto terrà un diario in cui annoterà tutte le sue esperienze magiche, fino alla fine del suo percorso iniziatico.

Osservazione.

Per il sistema magico relativo agli Argoniani ho aggiunto – oltre la logica, l'ordine, la premura, il rispetto, l'umiltà – un sesto attributo di base: la rettitudine, cioè essere onesti e leali, coerenti nell'agire e sicuri nel giudicare.

La fase dell'apprendista

La fase dell'apprendista è quella della sperimentazione della magia naturale e della magia del Thron.

La magia naturale.
La magia naturale comprende l'arte di *apprendere*, l'arte di *intendere* e l'arte di *vedere*.

La magia del Thron.
La magia del Thron è il Thronismo, l'arte di *essere*.

Il lavoro dell'apprendista

Il lavoro – Thronismo – dell'apprendista riguarda i compiti, i nemici naturali, gli attributi, i traguardi e i passi.

I compiti.
I compiti dell'apprendista sono due: sviluppare il "sentire" e la "sintonizzazione percettiva".

I nemici naturali.
I nemici naturali dell'apprendista sono cinque: Paura, Lucidità, Potere, Stanchezza, Morte.

Gli attributi.
Gli attributi dell'apprendista sono dodici: controllo, disciplina, distacco, decisione, equilibrio, astuzia, pazienza, gentilezza, indifferenza, tempismo, spietatezza, intento.

Osservazione.
L'apprendista, al termine del suo *iter*, ha ottenuto l'*intento* e come aiuto per acquisirlo ha controllato, sistematicamente, il suo modo di comportarsi mediante diciassette attributi (sei più undici), a partire dalla logica per arrivare alla spietatezza (due livelli). E la conquista dell'*intento,* tramite l'interazione con

l'Aquila, gli consente di attuare il collegamento di tutti e diciotto gli attributi.

I traguardi.

I traguardi dell'apprendista sono dieci: infrangere le proprie abitudini di vita, assumere la morte come consigliera, cercare la perfezione del proprio essere, assumere la responsabilità delle proprie decisioni, porsi in equilibrio con il mondo, agire in modo tale che ogni atto sia l'ultima battaglia sulla Terra, dover credere, amare la Terra, liberarsi dal fardello di essere in debito e dire grazie, conseguire la morte simbolica ma definitiva.

I passi.

I passi dell'apprendista sono quindici e si fanno tramite gli Enti-Dei della Cupola degli Dei e l'Arca dell'Alleanza Celeste.

Il primo passo riguarda la purificazione dell'ego.

Il secondo passo riguarda la trasmutazione – Luce sfolgorante cristallina intensificata – del corpo fluidico (strutturato) con l'aura e dell'involucro della coscienza con la coscienza.

Il terzo passo riguarda la trasmutazione – Luce sfolgorante cristallina intensificata – dell'Io superiore e quindi la possibilità di sperimentare il 'doppio', ovverosia il corpo di luce sfolgorante cristallina intensificata.

Il quarto passo riguarda la trasmutazione – Luce sfolgorante cristallina intensificata – dell'ego e il *punto di unione* penetra un po' in profondità (due millimetri) nella bolla originaria di *proto-energia*.

Il quinto passo riguarda la trasmutazione – Luce sfolgorante cristallina intensificata – dell'inconscio collettivo (compreso il nucleo centrale dell'archetipo base) e dell'inconscio personale.

Il sesto passo riguarda la creazione della *struttura* alchemica – Luce sfolgorante cristallina intensificata – all'interno della bolla originaria; sulla *struttura* la patina lucente alchemica, in essa il Terzo Occhio e dentro di essa l'energia consapevole e l'intento alchemico.

Il settimo passo riguarda il movimento del *punto di unione* verso l'alto – nella posizione della *libertà totale* – e l'accensione (50%) della bolla originaria per realizzare, a livello energetico, il corpo di diamante-folgore cristallino.

L'ottavo passo riguarda la sperimentazione dei tre *intenti* – oscuro, luminoso, totale – relativi alle tre parti della bolla originaria e da essa il distaccarsi della Proiezione diretta e della Proiezione riflessa.

Il nono passo riguarda la sperimentazione della perdita della *forma umana* e l'ottenimento del distacco naturale; inoltre, il *punto di unione* penetra nella profondità (fino a dodici millimetri) della bolla originaria.

Il decimo passo riguarda la sperimentazione dell'acquisizione della *forma divina* e l'ottenimento del distacco alchemico al posto di quello naturale.

L'undicesimo passo riguarda la creazione della Barra bipolare – Luce connettiva alchemica intensificata – nella testa, tra la zona frontale e la zona occipitale, allo scopo di ottenere la conversione della polarità tra il corpo fisico e il corpo di diamante-folgore cristallino.

Il dodicesimo passo riguarda la creazione del reticolo alchemico – Luce sfolgorante cristallina intensificata – nella *struttura* della bolla originaria, al fine di allinearsi con la frequenza del Regno della Prima Attenzione e d'interagire con esso.

Il tredicesimo passo riguarda il confronto e il dominio sulla Morte magica alchemica – Luce sfolgorante oscura intensificata – che si manifesta nella forma di una farfalla di colore nero.

Il quattordicesimo passo riguarda la generazione della bolla alternativa di *proto-energia*, al fine dell'accensione del secondo *fuoco dal profondo*.

Il quindicesimo passo riguarda la sperimentazione della morte simbolica ma definitiva, al fine di annientate totalmente l'importanza personale. Inoltre, il trasferimento dati.

N.B. – Tutte le energie alchemiche si trovano tra il terzo e il quarto livello di densità.

Specificazioni attinenti ad alcuni dei passi dell'apprendista.

In merito al sesto passo dell'apprendista devo precisare che i tre *punti* (*volontà, intento, forza*) dell'Argoniano, siti sulla bolla originaria (all'altezza della zona ombelicale), sono attivi. Questi *punti* non sono inattivi come nel caso dell'iniziato che li ha resi tali con la chiusura della breccia situata sulla bolla di *proto-energia* (all'altezza della zona ombelicale).

In merito all'ottavo passo dell'apprendista devo precisare che al distaccarsi delle due Proiezione (diretta e riflessa) dalla bolla originaria contenente la *struttura*, esse appaiono tridimensionali e l'Arca dell'Alleanza Celeste le invia nella Cupola degli Dei.

In merito al quattordicesimo passo dell'apprendista devo dire che la bolla alternativa si colloca a un millimetro di profondità rispetto la bolla originaria e che si estende, in verticale, dalla testa alla base della colonna vertebrale. Però, sulla sommità della testa, la bolla alternativa nella parte posteriore comprende la posizione nota come "intuizione" e procedendo verso la parte centrale scende di circa sei centimetri fino a toccare la consapevolezza B. Infine, risale e prosegue fino a comprendere la posizione della *Seconda Attenzione*.

Appendice C

Argonia

Argonia

Il Regno di Argonia sarà costituito da un ampio territorio che unifica parte dell'America centrale e che, attualmente, comprende sette Stati più parte di un ottavo. Inoltre ad esso saranno connesse otto isole. È questo il Corpo del Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna.

Il Gran Dragone Scarlatto

Il Corpo del Drago-Serpente Rosso (Leviathan) è costituito, attualmente, dai seguenti Stati: Panama, Costa Rica, Nicaragua, Honduras, El Salvador, Guatemala, Belize, parte sud-est del Messico (Penisola dello Yucatan). Inoltre, le sue Otto Teste sono rappresentate da otto isole che sorgeranno dal mare: una (l'ottava) nell'oceano Pacifico e le altre sette nell'oceano Atlantico. Infine, le sue Tredici Corna saranno rappresentate da tredici città che sorgeranno sulle isole e in seguito da una quattordicesima duplice, poiché il Gran Dragone Scarlatto reca sull'ottava Testa un Corno segreto, un Corno duplice.

Il Drago universale

Fino ad oggi abbiamo preso in considerazione tre aspetti del Drago: celeste, terrestre, umano. Tali aspetti vengono così definiti: Drago Rosso Typhon, Drago-Serpente Rosso Leviathan, Dragone Rosso Sat*h*an. Ora prenderemo in considerazione un quarto aspetto

del Drago, quello universale.

N.B. – Esiste anche una manifestazione del Drago da un punto di vista strumentale.

Il Dragone Rosso Iutmah.

Sul piano universale, il Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna è il Drago universale che viene definito "Dragone Rosso Iutmah".

Le Otto Teste del Dragone Rosso Iutmah sono rappresentate dalle otto stazioni, cioè dagli otto punti spaziali: i quattro punti cardinali più i quattro intermedi. Le sue Tredici Corna, invece, sono rappresentate dalle Dodici costellazioni zodiacali (Dodici Regioni dei Cieli) con al centro la Tredicesima, quella doppia di Ofiuco-Serpentario, come effigie dell'immobilità del tempo. E nel *Liber AHBH* viene detto (*Pre.* AM, II, 4.) che i Servi del Potente sono Dodici Re e che "essi regneranno sulle Dodici Regioni dei Cieli". È questa la Cerchia degli Dei di cui si parla nel *Liber AHBH* e in cui viene detto (*AM*, 3, VI, 4.) che "essi siederanno intorno al Trono e formeranno la Corona di Luce", poiché il Trono è quello rosso-oro del Possente e del Potente, mentre i Dodici Re sono "12 Colonne di Luce" che costituiranno il "Tempio di Diamante", come viene detto (*ON*, I, 7.) nel *Liber NOX*. Inoltre, la Cerchia degli Dei che formerà la Corona di Luce è data dalla Luce sfolgorante, come detto (*AR*, IX, 6.) nel *Liber LUX*. Infine, i Dodici Re "sono 12 Raggi e sono anche Vie" (*ON*, II, 5.) che conducono alla "mèta da raggiungere" (*ON*, II, 5.), cioè al centro del Tempio di Diamante, ove è situato il Megat*h*ron, il Grande Trono vivente su cui è seduto il Dio Iutmah (Possente) con vicino, in piedi, il Dio Sat*h*an (Potente).

N.B. – Il Dio Iutmah è formato dal Dio Padre Supremo (Hadit), dalla Sorgente (Nuith) e dal Demiurgo (Giano), mentre il Potente è il Figlio di Dio, cioè l'inviato (proiezione) del Possente.

Il Segreto del Tredicesimo Corno.

Il Tredicesimo Corno del Gran Dragone Scarlatto rappresenta il centro del Tempio di Diamante e s'identifica in AL (Dio), cioè

nell'Antico, un concetto analogo a Hoor-paar-Kraat, il lato sinistro dell'uomo. Tale Antico avrebbe dovuto incarnarsi (il Bimbo Heru-pa-Kraath) all'inizio (nel 1982) dell'Eone di Maat per cominciare a operare dall'anno 2000, ma ciò non accadde perché doveva nascere (20 marzo 2000) il Mahon di Horus-Maat e il Dio (AL) doveva essere Sat*h*an, il 15. Pertanto, il Tredicesimo Corno venne chiamato a rappresentare il Figlio magico Sat*h*ni che avrebbe dovuto essere il 'rigeneratore' – Cavaliere blu – e la cui funzione avrebbe dovuto incominciare il 20 marzo 2000, nel giorno della sua nascita, per concludersi il 20 marzo 2008. Ma questa nascita avvenne il 20 giugno 2017 e quindi fuori tempo massimo e ciò significa che il Figlio magico – pur rappresentando il Cavaliere blu – non può assumere la funzione di 'rigeneratore' ma deve assumerne un'altra, quella di aiutante.

Il Megat*h*ron.

Il Megat*h*ron è il Trono di Diamante (*AR*, VI, 3.) di colore rosso-oro, il Grande Trono vivente "invisibile per il profano ma visibile per il Dio" (*AR*, VI, 1.). Tale Trono è costituito dai quattro Viventi (Uomo, Aquila, Leone, Toro), cioè dalle quattro Teste del Demiurgo, il Dio Giano. È questo un Trono duplice (Dio-Dea), poiché è Fontana di Luce e Sorgente di Vita.

N.B. – Dalla Fontana si propaga la Luce della Conoscenza, dalla Sorgente scaturisce un ruscello d'*acqua viva*, l'ambrosia in forma liquida, il nettare degli dèi.

Il Mistero dell'Occhio centrale.

Nel centro del Megat*h*ron, ossia al centro delle quattro Teste del Demiurgo, vi è il Dio-Occhio (Dio giallo), il motore centrale. È questo il Dio Giano duplice (Dio-Dea) nella sua unità, come a dire il Demiurgo (Giano) e la Sorgente (Nuith), ma sul Grande Trono vivente è seduto il Dio Padre Supremo (Azathoth) e quindi possiamo dichiarare che il Trono con il Dio Azathoth (Dio giallo) costituisce un ternario... il Dio Iutmah, ossia la Grande Macchina dell'Apocalisse, il Grande Programma generato dalla Macchina del Programma universale. Però il mistero dell'Occhio centrale

(motore centrale duplice) sta nell'interazione tra il Dio e la Dea: l'Occhio si apre e manifesta due Spiriti puri e i due ne generano un terzo. Il Dio giallo (Giano), manifesta se stesso come Dio, Dea e Bimbo: Sit*h*an, Nat*h*is e Sat*h*ni.

N.B. – La differenza che intercorre tra il Dio Giano e il Dio Azathoth sta rispetto a ciò che corrispondono: il primo è relativo all'energia atomica, mentre il secondo è relativo all'energia non-atomica.

Il Drago divino

Sul piano umano il Drago divino è AL (Dio), cioè il Potente, (Sat*h*an), il Gran Dragone Scarlatto dalle Otto Teste e Tredici Corna che viene definito "Dragone Rosso Sat*h*an".

Il Dragone Rosso Sat*h*an.

Il Dragone Rosso Sat*h*an è rappresentato dal dio Sit*h*an che viene proiettato dall'Occhio centrale duplice ("Dio-Dea") del Dio Giano quadrifronte, il Demiurgo. Pertanto, per analogia, il Gran Dragone Scarlatto (Sat*h*an) porta sull'ottava Testa una Gemma, il Corno segreto, un piccolo corno duplice simile a un diadema, la quattordicesima-quindicesima 'punta' del piccolo Corno, relativa alla dea Nat*h*is nel suo duplice aspetto.

I Titani.

Nella mitologia greca i Dodici Titani erano gli dèi più antichi; essi erano divisi tra sei maschi e sei femmine. In effetti, i Titani rappresentano le prime Dodici Corna del Gran Dragone Scarlatto, ma quattro sono maschi e otto sono femmine, infatti, abbiamo quattro maschi che si dispongono in relazione alle quattro Teste dispari e otto femmine che si dispongono in relazione alle quattro Teste pari. Inoltre, sull'ottava Testa vi è un terzo Corno e ciò ci porta ad affermare che esiste un tredicesimo Titano, il dio Sat*h*ni. Infine, sull'ottava Testa vi è una Gemma, il Corno duplice, relativo al quattordicesimo-quindicesimo Titano, cioè il dio Sit*h*an e la dea Nat*h*is.

N.B. – Sit*h*an è il primo Titano, il "più alto" (Iperione) tra tutti gli Dei (Titani); egli, assieme alla Titanida Nat*h*is, genera il Bimbo Sat*h*ni.

Osservazione.

Il Gran Dragone Scarlatto (Sat*h*an) reca sull'ottava Testa una Gemma, il Corno segreto, un Corno duplice, ovverosia un piccolo corno a due 'punte' e dalla duplice interpretazione: una relativa al duplice aspetto della dea Nat*h*is e l'altra relativa al duplice aspetto divino (Sit*h*an- Nat*h*is).

Il Mago

L'Argoniano, concluso l'apprendistato, diventa un mago. Egli procede nella sperimentazione della magia naturale e della magia del Thron.

La magia naturale

Il mago – oltre a procedere nell'arte di *apprendere* e se ne ha la capacità nell'arte di *vedere* – procede nella pratica dell'arte di *intendere* che riguarda la padronanza dell'*intento*.

L'Argoniano, in qualità di apprendista, ha mosso e fissato il *punto di unione* con l'*intento* attraverso la manipolazione delle sensazioni e ha padroneggiato l'i*ntento* dell'Aquila tramite l'uso del 'sentire'. Ora, in qualità di mago, deve porsi in contatto con il triplice *potere* concentrato dell'*infinito* e manipolare in modo assoluto l'*intento*.

La magia del Thron

Il lavoro esoterico del mago, nell'ambito della magia del Thron, riguarda i traguardi e i passi.

I traguardi.

I traguardi del mago sono quattro: la morte della mente, l'accumulo del *silenzio*, il non-stato del mago, l'interazione con la consapevolezza B.

N.B. – Nel caso il mago abbia raggiunto un'età avanzata dovrà superare un traguardo aggiuntivo che consiste nel liberarsi dalla "stanchezza" nell'aspetto della "vecchiaia".

Osservazione.

In questo caso specifico, interagire con la consapevolezza B significa attivare il *punto* "voce del profondo", generato dall'Aquila sulla bolla originaria dell'Argoniano, in rapporto all'Era del Bufalo bianco. Significa interagire con il Moderno ("mente profonda") contenuto nel *punto*, significa interagire con se stessi.

I passi.

I passi del mago sono sette e si fanno tramite gli Enti-Dei della Cupola degli Dei e l'Arca dell'Alleanza Celeste.

Il primo passo riguarda la sintonizzazione del *punto di unione* con la consapevolezza B.

Il secondo passo riguarda la creazione del Diamante – Luce sfolgorante cristallina intensificata – dentro la *struttura* alchemica contenuta nella bolla originaria. Esso è costituito da nove *sfere* e otto *collegamenti* e consente di allinearsi con la frequenza dei sei Regni (da Zero a Cinque) e d'interagire con essi, passando con il corpo divino cristallino da un Regno all'altro.

Il terzo passo consiste nel contattare il Guardiano della Porta della Cupola degli Dei, al fine di fare la richiesta ai cinque Enti-Dei per la conversione di densità tra il corpo fisico e il corpo di diamante cristallino *denso*.

Il quarto passo consiste nell'eseguire il movimento speciale, un gesto segreto riservato solo agli *artisti* naturali-alchemici.

Il quinto passo consiste nel chiedere all'Arca dell'Alleanza Celeste d'inserire nel cranio il Sigillo di Thoar.

Il sesto passo consiste nell'effettuare la prima connessione energetica delle tre parti del Sigillo di Thoar.

Il settimo passo consiste nel chiedere all'Arca dell'Alleanza Celeste di effettuare la seconda connessione energetica delle tre parti del Sigillo di Thoar, affinché il *punto di unione* si muova e si fissi nella posizione profonda della *libertà totale*.

N.B. – Tutte le energie alchemiche si trovano tra il terzo e il quarto livello di densità.

Gli accadimenti.

Quando il *punto di unione* si muove e si fissa nella posizione profonda della *libertà totale*, il mago *ferma il mondo* e si accende del quadruplice *fuoco dal profondo* che coinvolge l'accensione della bolla originaria, della bolla alternativa, del corpo di diamante cristallino e del corpo fisico. In simultanea atemporale il Guardiano della Porta invia il sigillo ai cinque Enti-Dei della Cupola degli Dei ed essi danno l'*input* alla Barra bipolare affinché effettui la conversione di densità. Così il mago assume il corpo di diamante-folgore cristallino.

.NOSCE. TE. IPSVM.
.UT. LVCEAT. LVX. VESTRA.
.SIC. ITVR. AD. ASTRA.
CVSTODITA. DRACONE.

Indice

Prefazione 7
Introduzione 11

Parte Prima
La Magia in teoria

1. La Scienza Arcana 17
2. L'Universo 35
3. La Terra 47
4. L'Uomo 65

Parte Seconda
La Magia in pratica

5. L'apprendista 83
6. Il guerriero 111
7. Il mago 151
8. Il potente 197

Parte Terza
Il Gran Dragone Scarlatto

9. Il Gran Dragone Scarlatto 225

10. La voce dal profondo 237
11. Macchine extraterrestri 249
12. Al-Gabal 263

Appendici

A. Considerazioni di carattere generale 273
B. L’Era del bufalo bianco 283
C. Argonia 295

Prima edizione: 2027